N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

197
SEPTEMBRE
2007



EXCLUSIF !

WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING

L'EXTENSION QUI FAIT FROID DANS LE DOS !

LE NIVEAU 80, LES NOUVELLES INSTANCES, LA CLASSE HÉROÏQUE EN DIRECT DE CHEZ BLIZZARD, LES INFOS EXCLUSIVES

REPORTAGES
BIOSHOCK : ON Y A JOUÉ !
ENQUÊTE DANS UN MONDE MEILLEUR
HUXLEY : LES DÉTAILS SUR LE PREMIER MMO RPG FPS
F4 AUDACE ET INNOVATION : LE MMO SE MET AU SPORT

DOSSIERS
MON AVATAR ET MOI

TESTS
SPACEFORCE – PRO CYCLING MANAGER 2007
DRIVER – COMBAT MISSION – TS : HYPERBOL

REZO
ESWC 2007 À PARIS
INTERVIEW NIHILUM :
ILS ONT FINI WORLD OF WARCRAFT !
OBTENIR LES FAMILIERS
LES PLUS RARES DE WOW

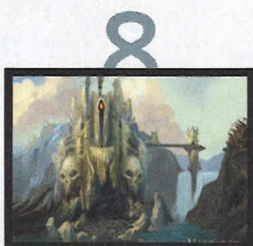
MATOS
PORTABLES : LES PIÈGES À ÉVITER LORS DE L'ACHAT
BANC D'ESSAI : LES CARTES GRAPHIQUES
D'ENTRÉE DE GAMME

Numéro 197 • septembre 2007 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT.-GUY. 8 € • RÉU 9,35 € • Polynésie avion 1 800 CFP • Calédonie avion 1 800 CFP • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 C$ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont. 8 €

Sommaire

197 SEPTEMBRE 2007

8



LE JEU DE LA COUV' World of WarCraft: Wrath of the Lich King. Vous pensiez que c'était fini ? Pas si vite ! Alors que le titre vient de dépasser les neuf millions de joueurs dans le monde, Blizzard annonce la sortie prochaine d'un second add-on, dans lequel, manifestement, le Roi Liche pique une colère.

58



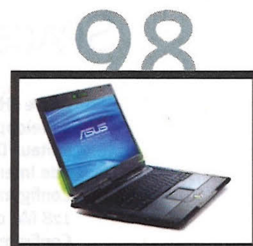
TESTS Déçu par le film, Faskil espérait trouver son salut dans le jeu Transformers. Y parvient-il ? On lève le voile dans la rubrique test de ce mois-ci. Et tant qu'à faire, on vous parle aussi de quelques autres trucs pour s'occuper quand on n'a pas la chance d'être à la plage.

78



RÉSEAU Cyd a joué à Tabula Rasa, le nouveau MMO de Richard Garriot (Ultima Online) et nous dit tout. Enfin, presque. Au menu également : des news de l'ESWC, de Nihilum et un dossier super sympa sur les avatars. Et je ne dis pas ça parce que c'est moi qui l'ai écrit. Enfin, si, un peu.

98



MATOS Ce mois-ci, C_Wiz jette un œil sur les portables. Vous êtes de plus en plus nombreux à ressentir le besoin de fragger sur la plage ou pendant vos trajets en train. Du coup, on vous file les bons tips pour ne pas louper votre achat.

ET AUSSI...

JOYSTICK n° 197 – SEPTEMBRE 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal : à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Frédéric Brunet
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaires de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot et Yamina Djarir
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Fabio « Sundin » Bevilacqua, Anne Cocard, Damien « Savonfou » Coulomb, Olivier Delacourt, Christophe « Chris » Delpierre, Matthias « Baldours » Denis, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Sophie Hachet (correctrice), Sébastien « Socratès » Hatton, Guillaume « C_Wiz » Louel, Florence Magnier (maquette), Brice « Tuttle » Roy et S.A.S.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de publicité : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeurde clientèle hors captif : Fabrice larrieu

OJD PRESSE PAYANTE 2005

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Responsable de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Future MEDIA WITH PASSION

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 2 CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément et un encart abonnement situé entre les pages 66 et 67. Annonceur UPPERDECK : Cartes à jouer jetées sur la première de couverture.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman - Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco

Couverture
© Blizzard Entertainement

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

sommaire #197

Le jeu complet du mois est un défouloir nommé Space Hack. Parfait si vous désirez vider quelques chargeurs sur des hordes d'aliens hostiles. Pour le reste du contenu des CD, vous trouverez une myriade de jeux indépendants pour satisfaire votre curiosité, et tout plein de vidéos des plus gros titres présentés à l'E3.

Cyd

LE JEU COMPLET

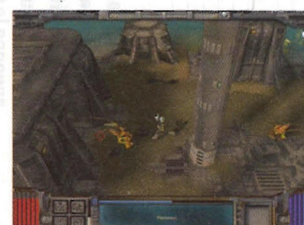
SPACE HACK

Genre: Hack'n slash de l'espace
Développeur: Rebelmind
Éditeur/Distributeur: Nobilis
Site Internet: http://spacehack.rebelmind.com
Config minimum: Windows 98/98SE/2000/XP, CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo
Config recommandée: Windows 98/XP/2000, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo









En résumé

Au XXVe siècle, le gouvernement prend des dispositions pour régler le problème de la surpopulation de la Terre. La solution est d'envoyer d'immenses vaisseaux transportant des biosphères pleines de taulards vers des colonies pénitentiaires. Notre héros du jour, Space Hack, fait naturellement partie d'un voyage qui va mal tourner. Cet ancien commando, qui a pris perpète pour avoir désobéi aux ordres, se trouve à bord du vaisseau Maximus IV au moment où ce dernier est aspiré par un trou noir et attaqué par des aliens. À croire qu'ils avaient Faskil à bord. Les survivants de l'équipage se retrouvent donc dans le dernier endroit du vaisseau qui contrôle encore l'invasion des aliens. Il ne leur reste plus qu'une solution de survie : se battre. Enfin, c'est surtout vous qui allez prendre tous les risques. Les autres ne sont présents que pour vous filer des quêtes ou vendre des flingues et des armures. Chacun son job, n'est pas un ancien militaire qui veut. À la manière de tout hack'n slash, il faut tuer, tuer et encore tuer pour gagner du matos et des points d'expérience permettant de... tuer encore plus vite les vilaines bêtes qui vous attaquent. Vous l'aurez compris, Space Hack ne fait pas dans la finesse. Il faut jouer la carte de l'efficacité pour tenter de survivre dans cet environnement hostile et réussir à se défouler des heures sur les aliens.



Contrôles et conseils

Dans Space Hack, la souris permet d'exécuter l'ensemble des actions de votre avatar : se déplacer, parler, valider, tirer... Faites bien attention à l'état de la barre d'endurance située en bas au centre de l'écran. Elle indique si votre personnage peut encore courir. Pratique pour s'enfuir ! Pour remplir cette jauge, il suffit de rester immobile quelques secondes. Mais gardez en tête que, si votre barre de vie est trop basse pour continuer l'aventure, vous ne devez pas rester deux heures sur place à attendre qu'elle se remplisse à nouveau. Dirigez-vous plutôt en ville et parlez à Axel Schwartzmort, qui vous soignera gratuitement. Sinon, n'oubliez pas que les touches « ; » et « : » permettent de déplacer la caméra, tout comme la molette de la souris. Et en laissant votre doigt appuyé sur ALT, vous ferez apparaître en surbrillance les objets laissés au sol par les monstres. Les autres commandes sont très classiques :

C : afficher et retirer la carte
H : accéder aux caractéristiques du héros
I : ouvrir l'inventaire
Q : suivre les quêtes en cours



Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS
- Absolute Blue
- Addictive Football
- Baby Boom II
- Barnstorming
- Coin Planets
- Coin World
- Crayon Physics
- Devastro
- Donuts in Danger
- Gnarly
- Immortal Defense
- Orbitz
- People Shooter
- Psychoballs
- Run Rabbit Run
- Solid Spheres Deluxe
- Sword of Jade
- Temple of Tangram

VIDÉOS
- Aion
- Call of Duty 4
- Enemy Terriroty Quake Wars
- Guild Wars : Eye of the North
- Hellgate London
- Rayman contre les Lapins Crétins 2
- Timeshift
- Unreal Tournament III

UTILITAIRES
- Drivers ATI Catalyst 7.7 pour Windows XP/2000
- Drivers ATI Catalyst 7.7 pour Windows Vista
- Drivers Nvidia Forceware 158.22 pour Windows XP/2000
- Drivers Nvidia Forceware 158.24 pour Windows Vista

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

- E-mails de la rédaction :
Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

COURRiER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Menteurs !

Bon, je sais que je vais me faire incendier par vos lecteurs, mais bon. Je trouve honteux que vous disiez être le n° 1 alors que, j'en suis sûre, il y a d'autres magazines plus hauts que vous, comme PC Jeux.

Isabelle B.

PC quoi, vous dites ? Nan, mais je déconne, hein. Vous savez, on bosse dans la même boîte que les p'tits gars de PC Jeux. Alors, savoir qui est numéro 1 (nous) ou 76 (eux), au final, ce n'est pas vraiment ça qui nous anime. D'ailleurs, J.-P., leur rédac' chef, passe souvent nous serrer la pogne et nous raconter des blagues sur les mecs de Joypad (qui eux, sont vraiment des gros noobs). Alors, ouais, forcément, vu qu'on bosse aussi dans le jeu sur PC, de temps en temps, on se tire un peu la bourre sur des exclus, mais ça reste bon enfant. Pas vraiment par choix, hein, mais surtout parce que J.-P. fait deux fois ma taille.

Around Ze Weurld



Ce mois-ci, ce sont deux anonymes qui nous font l'honneur de partager avec nous quelques précieux clichés de leurs merveilleuses vacances, pendant que nous, on subit les défaillances de la clim dans les locaux surchauffés de la rédac. Alors, voilà, à part ça, je ne sais pas trop quoi vous dire. Il paraît que ce sont des potes de Styx, donc je vais éviter d'être désagréable. Même si je brûle d'envie de railler leur dégaine de touristes bedonnants. Enfin, bon, au moins, ils lisent Joystick. Et à l'endroit en plus, c'est toujours appréciable.

Origines

Question à la con, j'en conviens, mais d'où viennent vos pseudos ?

Rakk78

D'un assemblage savant de lettres pour faire des sons. Question à la con, réponse à la con. Plus sérieusement, je ne pourrais pas vous répondre. Je sais que CYD, c'est juste la contraction de ses initiales, parce que c'est une grosse feignasse. Styx, parce qu'il voulait Stx, mais que c'était difficile à prononcer (authentique). Et Yavin, ça doit vouloir dire « poney » dans une langue étrangère, en roumain ou que sais-je, ce garçon est bizarre. Sinon, le mien, si vous voulez vraiment tout savoir : ça ne veut absolument rien dire. Dans aucune langue ou dialecte connu. J'avais fait ce choix malin pour éviter d'avoir à m'expliquer pendant des heures sur son origine. COMME JE SUIS EN TRAIN DE LE FAIRE ICI.

Phonestick

L'histoire de Joystick va bientôt arriver à un moment critique de son évolution : dans quelques mois, ce sera le 200e numéro. J'espère que pour cet anniversaire, vous allez essayer de remanier (dans le bon sens du terme, c'est-à-dire « améliorer ») mon magazine favori !

Yannick

Ouais. On va faire un truc trop bien pour le mag' dès le numéro 200, mais je ne peux pas vous en parler. Non, on ne va pas se débarrasser de Yavin, même si on en rêve : il a des dossiers, on ne peut pas. Mais ça va être un truc énorme quand même, vous verrez bien. Bon, allez, parce que c'est vous, je veux bien vous révéler la surprise, mais ne le dites à personne, hein ? Alors, voilà... Pour le numéro 200 de Stick, on va... (roulement de tambours) se reconvertir dans le jeu sur téléphones portables. Si, si. Je sais, comme ça, de prime abord, on dirait une mauvaise blague, comme celles que vous pouvez trouver dans les News. Mais c'est vrai. On a fait une étude de marché très sérieuse et tout, et on s'est rendu compte que ça rapportait beaucoup plus de pépètes de traiter des jeux en Java sur portables plutôt que de se farcir les derniers titres sur PC. Et puis bon, soyons francs, l'actu PC, c'est plus vraiment ça. On la laisse à PC Jeux, ha ha ha. Voilà, voilà. En espérant que vous êtes content ! Au moins autant que nous... (et si avec tout ça, je ne reçois pas de quoi remplir le courrier pendant six mois, je ne pige plus rien).

C_Skil

Cher Joystick, ayant lu avec attention votre excellent article du mois dernier sur la CAS latency, je vous fais part de mon léger souci. Ayant suivi vos conseils (mon PC ramant ces derniers temps), j'ai remplacé le chauffe-eau de ma maison par un 1 000 litres de la marque Tückrü, mais je ne remarque aucun changement notoire. Ma question est la suivante : ma carte mère est-elle compatible (K9 NEO F) ou dois-je paramétrer quelque chose dans le BIOS ?

Moudubulbe

Ah euh, merde, C_Wiz n'est pas là. Bon, euh, faisons comme si... Alors hmm, oui oui, mon cher euh... Moudubulbe, moi c'est C_Wiz, je roxx en matos, je vais vous aider à sortir de ce mauvais pas... Alors... Hmm... Oui, vous avez parfaitement raison : c'est le BIOS le coupable ! Ah ! En fait, il faut l'enlever. Alors, c'est super facile : vous ouvrez la tour du PC, vous allumez le bestiau et à l'aide d'une grosse clé anglaise, vous enlevez avec force et vigueur tous les petits cylindres qui dépassent un peu. Normalement, après, ça devrait tourner nickel. Si ça ramouille toujours, deux ou trois coups secs sur le capot du disque dur et ça va speeder. N'hésitez pas à vous exercer d'abord chez un pote (ou mieux : sur le PC de vos parents), histoire de bien maîtriser la procédure.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

World of Warcraft : Wrath of the Lich King

C

oup du fil du matin, chagrin : adieu plages ensoleillées, cocktails à volonté, soleil et mer turquoise... Comment partir en vacances le cœur léger si l'on refuse une visite chez Blizzard en très petit comité (seulement trois médias invités worldwide) pour découvrir, en compagnie de ses créateurs, la prochaine extension de World of WarCraft ? Impossible : le fanboy prend l'ascendant sur l'humain. Vivre un rêve de geek, voir s'ouvrir pour soi les portes du temple du gameplay, visiter l'immeuble magique d'où sont sortis les jeux sur lesquels j'ai certainement passé le plus de temps de ma vie (je confesse un /played de trois chiffres sur WoW). Allez zou, on arrête de geindre, on prépare sa valise rapido, on convainc son postérieur du bien-fondé de douze heures de transatlantique. Atterrissage à Los Angeles, suivi d'une heure de limousine à vitres fumées, pour finalement poser son sac à Irvine, Californie. Irvine, c'est aussi sexy que peut l'être un lotissement d'une centaine d'immeubles de bureaux tous identiques. Impossible de distinguer quoi que ce soit au milieu de ce massif clonage urbain ; nos chauffeurs s'en souviennent encore, mais le RP norvégien de Blizzard était là pour nous guider. Un bâtiment on ne peut plus anonyme, sans rien d'autre que son numéro en façade : Blizzard veut la paix et ils l'ont, aucun doute là-dessus. Kikoolol, zavez fait bon voyage, on a plein de choses à vous montrer : pas le temps, ni le droit d'ailleurs, de visiter, on fonce directement dans la salle de conférence où nous attendent les trois concepteurs de Wrath of the Lich King. Anxieux les messieurs, c'est aussi une première pour eux de dévoiler, à quelques jours de la BlizzCon, le contenu de leur travail. Tom Chilton, lead designer de WoW, clique sur l'un des serveurs internes et nous dévoile les falaises de Northrend, le nouveau continent d'Azeroth. Enfin, pas vraiment nouveau, l'existence en est maintes fois


Borean Toundra

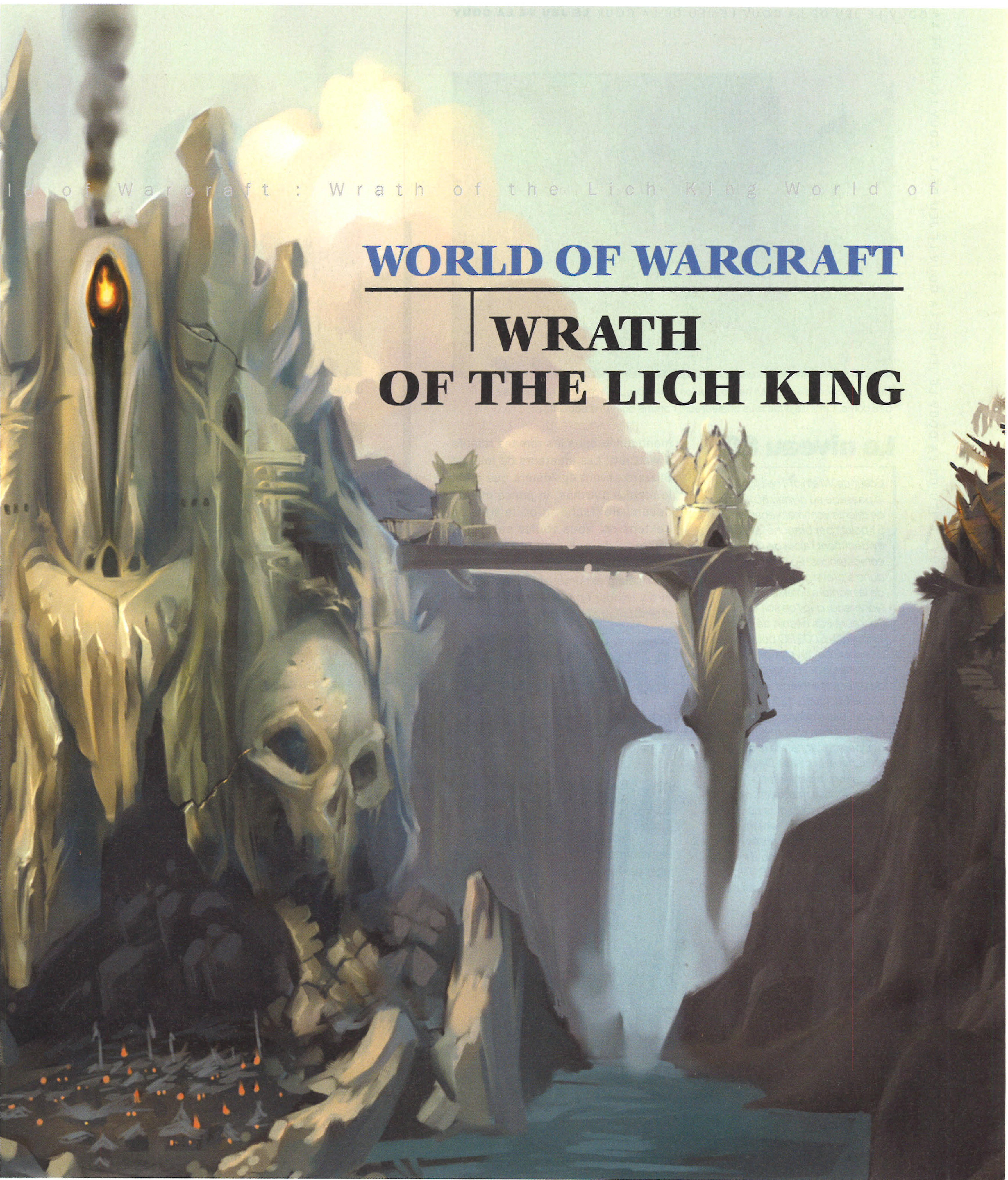

Grizzly Hills

Karazhan est devenu une résidence secondaire ? La caverne du Serpent l'endroit où vous organisez vos soirées costumées ? Illidan tremble de peur à l'évocation de votre pseudo ? O.K., vous avez donc bien exploré le contenu de Burning Crusade... Mais ce n'était qu'un début ! Prévenez vos potes/conjoints/parents/collègues de travail, la nouvelle extension de World of WarCraft arrive !


Utgarde Keep

PAR Styx

GENRE : PASSE-TEMPS
ÉDITEUR : VIVENDI
DÉVELOPPEUR : BLIZZARD
SORTIE PRÉVUE : WHEN IT'S DONE !
(PARIONS SUR LE PREMIER TRIMESTRE 2008)

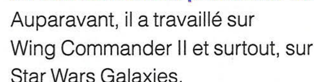


WORLD OF WARCRAFT

WRATH OF THE LICH KING



Ces gros canons servent à harponner les bateaux qui s'approchent trop près des côtes. On a déjà fait plus chaleureux, comme comité d'accueil…



J. Allen Brack est le producteur de WOTLK. Auparavant, il a travaillé sur Wing Commander II et surtout, sur Star Wars Galaxies.

Le niveau 80

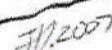
Cœur de Wrath of The Lich King : le passage au niveau 80. Les arbres de talents vont maintenant passer à 51 points par branche, avec évidemment l'ajout de nouvelles compétences. Le reset des points est donc à prévoir… Concernant l'usage de la monture volante dans Northrend, que l'on soit rassuré, il n'y aura pas besoin de cracher à nouveau 5 000 PO pour un dada tout neuf, les développeurs s'orientant sur la piste d'un permis de voler à Northrend. Les métiers passeront tous à 450 points. En fait, tout s'oriente sur une customisation encore plus poussée des personnages, via le nouvel artisanat et la classe Death Knight. Les raids conserveront le format 25 personnes maximum, mais on promet beaucoup plus de donjons 10 joueurs de type Karazhan. Quant aux objets, il faut évidemment s'attendre à l'apparition de nouveaux sets d'équipements (T8, T9… on nous promet de stopper au T37).

mentionnée dans les romans relatifs à WarCraft. Les amateurs de folklore Blizzard savent également que c'est le repaire d'Arthas, le prince maudit devenu Roi Liche, d'où le titre de l'extension. Vous voulez savoir les origines de ces tragiques événements ? C'est possible, il vous suffit pour cela d'exhumer votre WarCraft III et d'y rejouer en faisant, cette fois-ci, attention au scénario !

Du sang sur la banquise

Situé au pôle Nord d'Azeroth, Northrend est un gigantesque continent bordé de falaises abruptes, battues par les vents. Pas vraiment une terre promise, à en juger par les carcasses de bateaux suspendues par de colossales chaînes – menaçantes guirlandes signifiant très clairement que les étrangers ne sont pas les bienvenus ici, Horde ou Alliance. D'emblée, je remarque l'amélioration du moteur 3D via la qualité de rendu de l'eau et l'accroissement de la distance d'affichage, mais je reviendrai plus loin sur les progrès techniques. Des falaises, puis une large crique avec un port. Au moins deux points d'entrée sont annoncés pour chaque faction, les bastons devant le Portail pour Outreterre lors de l'ouverture de Burning Crusade ont certainement influé sur ce choix… L'arrivée à Northrend s'effectuera simplement via un trajet en bateau ou zeppelin. Pas de pré-requis non plus, hormis d'être niveau 70. La caméra arrive dans un village genre viking, version belliqueuse, abritant des bâtiments de taille anormalement éle-

Les murloks version Northrend. Cette fois, vous n'allez pas ricaner lorsque vous allez les rencontrer. Blblblblblbl !



Si vous voulez savoir qui fait quoi dans l'univers de WoW, demandez à cet homme : Chris Metzen est le Lore Master de Blizzard. Il peut aussi vous parler de Diablo et StarCraft… Un créatif, on vous dit !


EASTPAK
U.S.A.



Non, Nova, on ne t'a pas oubliée… C'est assez étonnant, d'ailleurs, de voir à quel point l'héroïne de StarCraft Ghost est omniprésente dans les bureaux de Blizzard (statue, photos…). À croire qu'elle n'a pas vraiment disparu.

vée, à la décoration glorifiant les dragons. La caméra se pose et l'on fait connaissance avec les natifs du cru, les Vrykuls. Imaginez un humain d'environ cinq mètres de haut, rajoutez une tête de psychopathe en pleine crise, équipez-le d'armes plus grandes qu'un guerrier Tauren, entourez-le de draconides domestiqués de la taille de Nefarian, vaquant tels de vulgaires poulets dans les ruelles des villages, et vous aurez une idée de l'accueil qui vous attend… Créée spécialement pour les besoins de WOTLK, cette nouvelle race est organisée en tribus sédentaires, unies par la soif du sang des étrangers qui osent envahir leur terre sacrée. Les Vrykuls ont développé des liens ténus avec les dragons, une symbiose expliquée par la zone de Dragonblight, hébergeant le Temple de Wyrmrest. En gros, c'est le lieu où les Onyxia se cachent pour mourir, l'endroit de la dernière migration des belliqueux écailleux. Pour les colliers de fleurs et les bitures fraternelles, ce n'est clairement pas aux Vrykuls qu'il faudra s'adresser, mais plutôt aux Tuskarr. Ceux-là ont l'air carrément plus débonnaires, avec leurs gros bides et leurs têtes de morses… Mais on ne peut pas dire qu'ils soient doués pour la bagarre, d'où leur réclusion sur les banquises du Nord. Interdiction de chasser les bébés phoques et vous devrez même travailler pour eux, vu qu'ils représentent une faction importante pour progresser dans WOTLK. Le système de réputations, quoi qu'on en pense, est de retour… Pourtant, éviter les longues sessions de massacre en chaîne (grinding) est l'une des principales préoccupations des concepteurs. À l'instar de Burning Crusade, WOTLK va proposer des quêtes à tire-larigot, en premier chef pour accéder au niveau 80, mais surtout pour valoriser le scénario et l'univers de WoW.

PvP à ciel ouvert et armes de siège

Il y aura un nouveau champ de bataille (BG), dont le lieu et le format restent à déterminer, en plus de consolider le très populaire système des Arènes. La grosse annonce, c'est l'apparition d'un BG non instancié (à ciel ouvert donc), de type Alterac, beaucoup plus grand. Il s'agira d'une zone encaissée où les joueurs des deux factions pourront aller et venir à leur guise, avec une multitude de missions à accomplir. Il sera possible d'utiliser des armes de siège de type catapulte afin de démolir les fortifications adverses ! Ces immeubles destructibles, on en parle depuis les balbutiements de WoW, alors mieux vaut tard que jamais… Ne rêvez pas, il ne sera pas possible de déplacer les machines de guerre hors de cette zone PvP. Un système de buffs et d'objets à remettre à des personnages non joueurs sera appliqué – système similaire à l'actuel présent dans les zones de Nagrand et de Terokkar. Quant au bon vieux ganking, aucun commentaire à ce sujet ; en tout cas rien n'est prévu pour que ça change, hormis changer de serveur si ça devient trop invivable. Cool (ou pas) !

Dalaran est de retour : fini le champ de force rose près de Moulin-de-Tarren. La cité des mages se la joue village dans les nuages.



Vengeance Landing



Ne vous laissez pas abuser par sa dégaine de skater et son sourire angélique ! Cory Stockton est un vicelard qui nous prépare des conjons aux petits oignons.

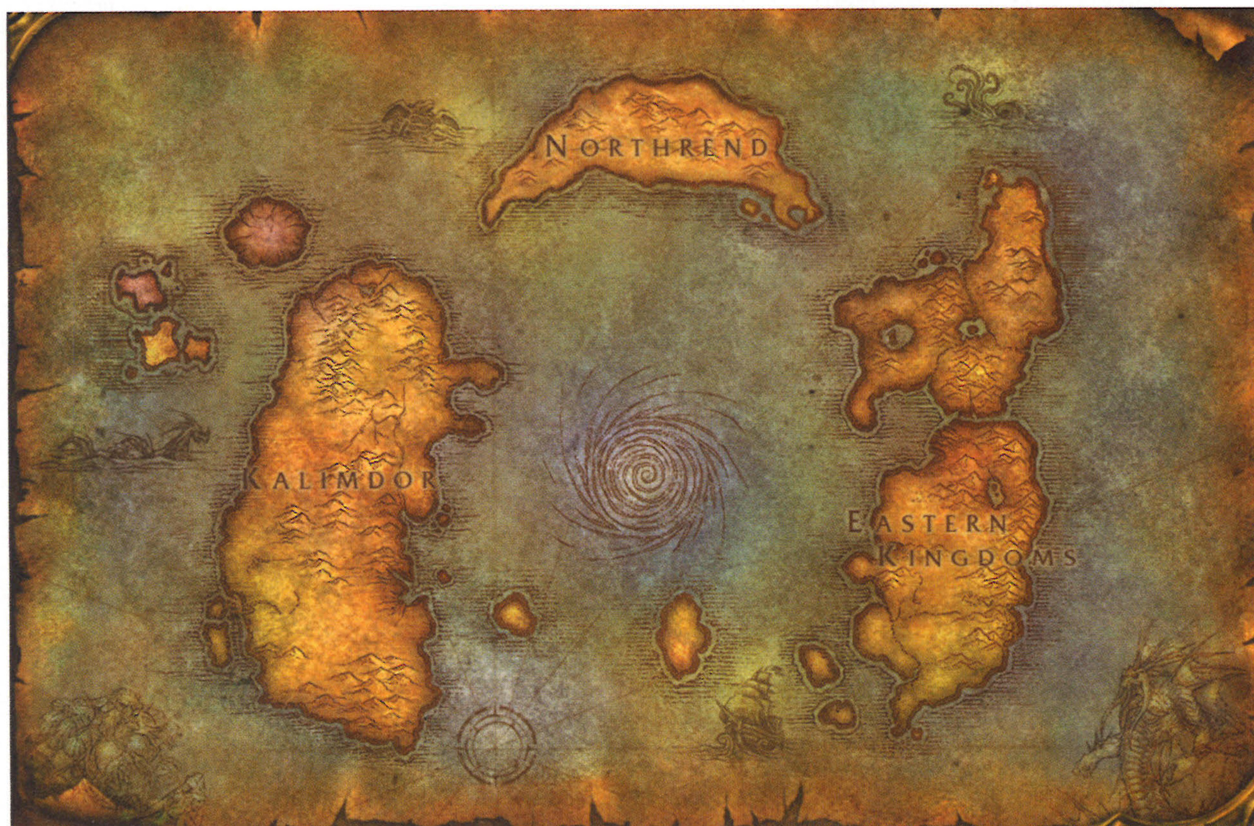
Bad Guy

D'après Cory Stockton (level designer), l'une des faiblesses de BC était le manque d'implication du joueur dans la trame narrative. En simplifiant relativement l'histoire (Arthas contre le reste du monde) et en proposant un continent assez similaire à Azeroth plutôt qu'une succession de paysages étranges, le joueur devrait se sentir beaucoup plus impliqué dans le scénario. « On va tout faire pour que, dès ses premières minutes sur Northrend, le joueur ait la pression », précise Stockton. « On veut qu'il ait peur, qu'il sente que des choses pas nettes se passent ici et qu'il devine très vite la puissance d'Arthas. La Légion Écarlate, finalement, on ne savait plus très bien qui c'était... Là, on va faire identifier très vite la menace. Et on avait vraiment envie de reprendre la saga du Roi Liche démarrée dans WarCraft III... On y pensait dès les premiers mois de la conception de WoW, d'ailleurs l'une des premières zones utilisées pour la démo technologique était Valgarde ». Chris Metzen, directeur artistique et responsable du contenu de WoW, appuie les propos de ses confrères. Physique de culturiste, lunettes d'intello, débit verbal de Gaitling : Metzen est speed, chaleureux et emploie le mot « fuck » et ses dérivés dès qu'il s'emporte dans son récit, ce qui arrive souvent. Le bonhomme est l'équivalent de Dieu chez Blizzard, car c'est lui qui écrit toutes les histoires, qui crée tous les personnages, divinités, événements historiques... Un Tolkien numérique, carrément plus gamer et beaucoup plus rock'n roll que son britannique ancêtre. À ma grande surprise, je sens que rien n'est figé dans l'univers de WoW. La saga d'Azeroth s'écrit au fil des idées de Metzen, il n'y aura vraisemblablement pas de fin et un apprenti Sauron sera toujours chassé par un autre. Rappelez-vous Ragnaros, Nefarian, Illidan...

Le chat vocal et la banque de guilde

Bonne nouvelle, on ne va pas à avoir à poireauter jusqu'à la sortie de WOTLK pour profiter d'un système de chat vocal intégré directement dans le jeu. « La bande passante devrait suivre, après tout, on paie très cher pour ça », nous confie-t-on. Le système devrait permettre de papoter dès que l'on rentrera dans une instance, mais permettra également la création de canaux de discussion privés. Adieu TeamSpeak et Ventrilo...

La banque de guilde devait également voir le jour avant la sortie de l'add-on. Concrètement, cela se traduira par l'apparition d'un nouveau PNJ dans les banques et par une surcharge de travail pour les maîtres de guilde. Les emplacements seront payants et divisés en onglets entièrement personnalisables (par exemple Joaillerie, Couture, Potions...). Le maître de guilde devra ensuite donner des autorisations d'accès selon les grades, afin d'éviter qu'un petit malin ne se barre avec la caisse.



Cap au nord, mon capitaine ! Quand on vous dit que c'est un grand continent, on ne vous ment pas.



Pas vraiment méchants, juste un peu sauvages, ces Vikings sous stéroïdes. Ne tendez pas la joue gauche cependant, ils risqueraient de vous arracher la tête.



Au centre, Tom Chilton, lead game designer et légende du MMORPG. Il a d'abord commencé à travailler sur Ultima Online avant de se retrouver sur WoW.

Voici maintenant le règne d'Arthas. Toujours plus haut, toujours plus fort : l'objectif des mecs de Blizzard reste de faire rêver leurs joueurs en leur proposant des challenges toujours plus épiques. Et à les voir s'échauffer lorsqu'ils parlent de leur jeu, je ne doute pas une seule seconde de la passion qui les anime. Malgré les sommes colossales engrangées par leur activité, ces gens-là aiment encore ce qu'ils font et sont épargnés par le cynisme et le mépris, tout au plus rigolent-ils quand on évoque les gens qui grognent sur les forums : « Nos gros joueurs ne sont jamais contents, pourtant on fait de notre mieux ! ». Leur seul regret ? Ne pas avoir assez de temps pour jouer à WoW, certains d'entre eux n'étant toujours pas 70 et n'ayant pas encore découvert les joies du raid. Eh non, bien que maîtres de leur monde, ces gens-là ne trichent pas et n'utilisent pas de personnages cheatés… Respect.

Les améliorations technologiques

Même le dernier des bigleux le remarquera sur les images, WOTLK bénéficie d'un traitement graphique extrêmement flatteur… C'est encore plus joli que d'habitude, apportant une réelle finesse tout en conservant le style graphique propre à l'univers de WoW. Le nombre de couches de texture a été augmenté, des effets vertex sont appliqués sur tout le terrain et les derniers shaders à la mode répondent présents. Bref, plus de fleurs, plus de rochers, plus de mobs, pour le même prix ! Le pop up est maintenant beaucoup plus lointain et, comme d'hab', la traversée entière du continent s'effectuera sans aucun chargement, malgré sa taille. À noter de très nettes améliorations concernant certains effets spéciaux (les flammes sont sublimes !) et la mise à jour de la plupart des effets de lumière. Les sorts lancés par les personnages seront également revampés, tout comme les effets météo. Concernant l'interface, il faut s'attendre à de petites options facilitant la vie des joueurs, basées sur l'observation de mods UI populaires comme, par exemple, ItemRack. Mais rien de plus car, comme nous le précise Tom Chilton, l'UI ne doit pas être l'I.A. !
Que les moins chanceux ne paniquent pas, le jeu continuera de fonctionner sur la même configuration requise pour World of WarCraft. WOTLK sera, bien entendu, compatible OS X, Blizzard étant particulièrement fier du travail accompli par les codeurs de son département Mac. Enfin, pour ceux que ça intéresse… ça tournera aussi sous Vista.

Rechutes à prévoir

Alors que penser de WOTLK ? Intimement, je suis persuadé que ça va être une excellente extension, en tout cas bien plus prenante que Burning Crusade et son melting-pot de zones et de donjons. Dès l'instant où j'ai posé les yeux sur Northrend, j'ai eu la même impression de vie et de luxuriance que lors de mes premiers pas dans Azeroth. J'ai eu envie de piquer la souris des mains de Chilton pour aller galoper dans les toundras, emprunter les cyclopéens ascenseurs reliant les plages au sommet de falaises, me mettre en fufu pour explorer plus encore les instances ou enfourcher ma monture et tracer à travers les forêts. Et faire de l'XP, aussi. Northrend vit, y a pas à mégoter là-dessus, la magie souffle à nouveau… Le charme est intact, sublimé par les améliorations technologiques. Bien sûr, j'ai grincé des dents quand j'ai su que des réputations, on allait encore en manger au kilo. J'ai râlé lorsque j'ai bien eu la confirmation que, dès le niveau 71, les noobs auront accès à des objets de meilleure qualité





Des temples de style inca, une végétation luxuriante, des trolls énervés… Zul'Aman sera la nouvelle coqueluche des raids à dix dans un prochain patch.

SPACE EMPIRES V

Ecrasez vos ennemis...

...et construisez votre Empire !


Voyagez à travers l'espace avec votre propre flotte


Personnalisez le design et les compétences de votre armée


Partez à la conquête de nouveaux mondes

3+ www.pegi.info

PC CD ROM

DEJA DISPONIBLE









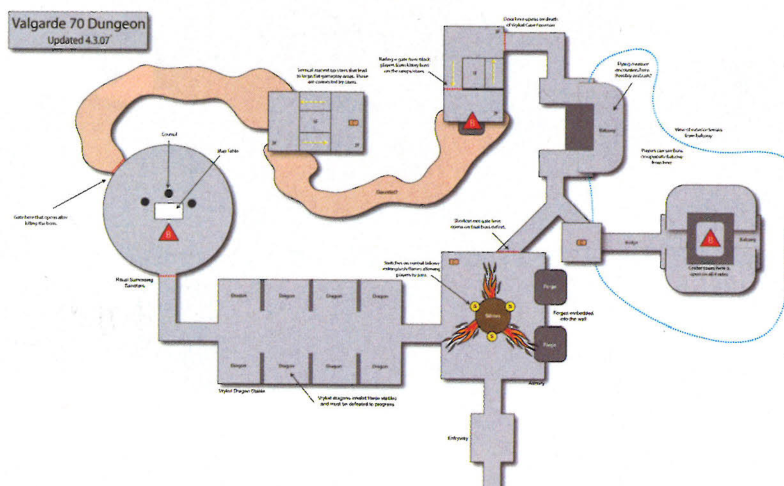
Trois des boss qui vous attendent à Zul'Aman : ça va être carrément plus sportif que Zul'Gurub, mais tout aussi agréable. Du moins, on l'espère !



que le T4 (« Mais si on leur donne pas des items, ils s'ennuient les casuals ! T'inquiète pas, tu auras de beaux objets toi aussi, mais un peu plus tard. Il en faut pour que tout le monde progresse ! C'est le flux naturel de tout MMORPG… », m'a-t-on expliqué). J'ai levé les sourcils à la mention du nouvel artisanat (les Inscriptions) et lors de l'explication de la classe Death Knight (les trucs à débloquer, j'aime bien sur ma 360, mais pas trop dans mes MMO…). J'ai encore plus ronchonné lorsque j'ai appris qu'il n'y aurait toujours pas d'hôtel des ventes ni de maître de classe à Northrend, tout ça pour accentuer le contraste entre les zones. Mais je sais d'ores et déjà que je passerai niveau 80, que j'ai envie de découvrir les nouveaux donjons et de latter des boss à la puissance encore plus incommensurable. Je replongerai. GG, Blizzard !

Le nouvel artisanat

Après les bijoux, les mots doux ! Le craft « Inscription » va permettre de créer des parchemins modifiant définitivement vos compétences. Par exemple, avoir +5 en coups critiques sur une Frappe Mortelle… Cela viendra se rajouter aux gemmes et aux enchantements, et ouvre les portes à une spécialisation extrême de votre héros.



Voici le plan de la première instance de WOTLK, le donjon de Valgarde. Les triangles rouges correspondent à des boss. Woot, trois seulement ? Faciiiiiiiile !



Sunwell Plateau et les autres donjons

Fallait pas croire qu'on allait faire le voyage pour rien et n'avoir rien d'autre qu'une présentation en avant-première de ce qui allait être dévoilé à la BlizzCon… Pour nous remercier de notre visite, les gars de Blizz' nous ont dévoilé le contenu d'un tout nouveau donjon de Burning Crusade, disponible très prochainement dans un patch à venir. Sunwell Plateau sera une gigantesque instance 70 au format 25 personnes, de type Karazhan. Vous vous demandiez ce que magouillaient ces satanés elfes de sang avec leurs manaforges dans Outreterre ? Quels étaient les plans secrets de ce weak d'Illidan ? Réponse à Sunwell Plateau, qui sera le point d'orgue de Burning Crusade. Architecturalement parlant, il s'agit d'une île volante hébergeant un énorme chantier s'étirant vers le ciel, à base d'échafaudages complexes, d'enchaînements labyrinthiques de salles, de vastes espaces verts, le tout à la sauce Elfes de Sang. C'est donc ultra-esthétisant, mais vous n'aurez pas le temps de prendre des photos, la zone entière grouillera d'Elites elfes et morts vivants. Et au milieu, un énorme puits d'énergie… Il y aura entre six et huit boss, le dernier d'entre eux pouvant être Kil'Jaeden, mais rien n'est encore confirmé. Cependant, quelques éléments de décor nous ont suggéré que le combat sera de type Magtheridon, avec des trucs à cliquer pour les fainéants pendant que le reste du raid cognera la bête.
Côté difficulté, on nous promet que ça sera bien plus costaud que le Temple Noir, rien que ça. Pour l'accès, rien n'est encore définitif concernant les pré-requis. Commencez à rassembler des potions, ça ne va pas se finir en une soirée, cette histoire…

La Classe Héroïque : les Death Knights

C'est LA plus grosse innovation de WOTLK, celle que les joueurs attendent depuis la sortie du jeu ! Les classes Héroïques sont passées de l'état de concept à celui de réalité. La première d'entre elles (car il y en aura d'autres) sera le Death Knight. Pour devenir DK, il faudra avant tout passer son niveau 60 (voire 80, rien n'est encore figé), il ne sera pas possible de démarrer un perso de niveau 1 avec cette classe, pour des raisons de cohérence (un DK, c'est pas fait pour se faire marcher dessus !). Ensuite, il sera possible d'accéder à une série de quêtes liant votre personnage à Arthas : vous vous rapprocherez dangereusement du côté obscur… Mais au dernier moment, vous vous libérerez de son emprise, non sans avoir gratté au passage une magnifique arme maudite, petite cousine de la Frostmourne dudit Arthas. Un nouvel avatar, en l'occurrence votre perso en mode DK, sera alors disponible dans l'écran de sélection des persos, ce qui signifie en clair que vous aurez le choix entre jouer normalement ou en mode DK, mais pas les deux en même temps… Un choix un peu étrange, justifié par les pouvoirs du DK.
Alors un Death Knight, cékoidon ? C'est un perso de n'importe quelle classe (si !), revêtu d'une armure noire, équipé d'une lame maudite et dédié pour l'instant à deux usages, le tanking et le DPS. La barre de mana sera remplacée par une barre de runes, avec un maximum de six runes, réparties en trois catégories : Blood, Unholy et Frost. En utilisant une ou plusieurs de ces runes (leurs pouvoirs seront combinables), vous déclencherez des pouvoirs spéciaux. Plus de bouclier pour les guerriers (chelou pour du tanking…), pas de sorts de zone, tout est dirigé vers l'attaque de cible unique. Il sera également possible d'invoquer des morts vivants pour aider dans les combats. Un nouvel arbre de compétence permettant de moduler les sorts des runes DK sera rajouté, ainsi que des sets d'armures dédiés. Les DK pourront se balader librement sur Norhrend, participer aux BG, et même accomplir des quêtes spécifiques ! Le pied pour défoncer la tronche aux membres des autres factions si vous aimez le PvP sauvage…



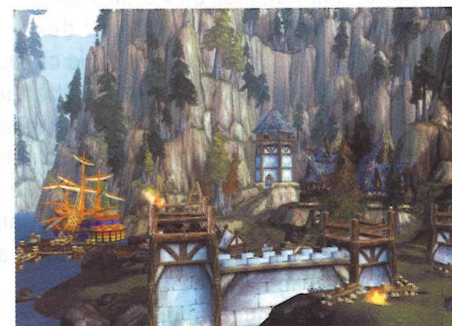
Quand on vous dit qu'ils n'ont pas l'air zen… Remarquez l'armure, mais surtout les runes sur les armes.



Ember Clutch



Borean Toundra



Howling Fjord

Name dropping

Petite liste, très loin d'être exhaustive, de personnages et de lieux qui vont vous devenir familiers.

Valgarde
Daggercap Bay
Ingvar the Plunderer (boss)
Skarvald the Constructor (boss)
Dragonblight Temple
Grizzly Hills
Utgarde Keep (Instance 70 à 80)
Borean Tundra (base de la Horde)
Donjon de Nexxus (la nouvelle instance à la Onyxia)
Isle of Spears
Lake Cauldros
Dalaran (la sphère va se déplacer !)
Halgrind
Twisted Glade
Fort Wildevar
Gjalerbron
Malegos
Caldarra
Scholzar Basin
Wintergrasp
Icegrow Glacier
Vrykul
Zul'Drak (ça sent le troll !)
Shovelthorn Stag (croisement entre un mammouth et un élan)

Balayons devant nos portes

Dans une interview accordée au Wall Street Journal, John Riccitiello, le big boss d'EA, a déclaré : « Les suites n'offrent généralement que peu d'intérêt. Il y a beaucoup trop de titres qui ressemblent à ceux de l'année dernière, qui eux-mêmes ressemblaient à ceux de l'année précédente. » Une déclaration fracassante qui prouve deux choses : John est passé sur le stand de sa boîte. Et il n'est manifestement pas aveugle.



DITO

Woot, encore une couv' avec un jeu Blizzard ? Si ça continue, on va nous accuser d'être des vendus ou se faire rebaptiser Joyblizz ou Blizzstick... Mais on n'y peut rien, ils nous aiment et on ne va pas cracher dans la soupe : ce n'est pas de notre faute si les geeks qui nous lisent plébiscitent World of WarCraft. De toute façon, ce n'est pas comme si on avait vraiment le choix de parler d'autre chose, vu les politiques étranges appliquées envers la presse par les autres éditeurs de MMO. Pas d'accès pour les versions bêta et, dans les cas très improbables où l'on y a droit, interdiction de publier la moindre ligne sur ce que nous voyons ingame. Donc désolé pour les fans de Warhammer Age of Reckoning, ce n'est pas encore d'actualité à Joystick, bien que l'on crève d'envie d'en parler. Warhammer, on y croit autant que WoW : ce n'est pas pour des cacahuètes que nous avions mis ce jeu en avant dans notre numéro 193. Ni olives ni cacahuètes, d'ailleurs, juste rien, même pas un pass pour la version bêta, malgré les innombrables coups de fils et les échanges de mails. Et comme à Joystick, nous sommes de gentils garçons qui ne veulent se fâcher avec personne (ou pas), nous respectons l'embargo presse. Désolé, amis lecteurs et lectrices, l'actualité de Warhammer, ce n'est pas pour tout de suite dans ce magazine, tout au moins si nous désirons vous écrire des articles non basés sur des traductions de communiqués de presse. Pas grave : d'après la rumeur, ce jeu dispose d'une solide base de fans, suffisamment large pour se passer de nos services (en tout cas, c'est ce que nous en avons déduit), mais il dispose également de ses organes officiels de communication : soyez certains que vous entendrez parler du Vieux Monde dans les mois à venir. Mais pas via des canaux d'information indépendants, gardez ça à l'esprit... En attendant, nous bossons avec les personnes qui souhaitent encore être fair-play (honnêtes ?) avec la presse et le public. Tant pis pour vous, on continuera de vous parler de Blizzard, paraît que vous aimez ça autant que nous, bande de vendus !

Styx



REPORTER SANS FRONTIÈRES

Il fallait bien que ça arrive un jour : je vous présente seize jeux dans la rubrique Déclaration d'Indépendance et pas un mot sur Global Conflict : Palestine. La honte. Pourtant, voilà un titre qui mérite que l'on parle de lui. On y joue un journaliste propulsé en plein conflit israélo-palestinien et chargé de bosser pour un journal de son choix, toujours politiquement orienté d'un côté ou de l'autre. Prises de contact, interviews et petites enquêtes sont au menu dans ce chouette jeu en vue du dessus.
À nous de bien choisir les propos que l'on publie en évitant les maladresses comme de fâcher toute une population ou d'énerver ses sources. Le titre est assez moche mais nous plonge très vite dans l'ambiance de tension extrême qui règne dans ce coin-là. D'ailleurs, je vais vous épargner le coup de la chute moqueuse à propos de cette région du monde, ça m'évitera d'être seul responsable de la Troisième Guerre mondiale.

Frite de passage







Haute voltige



Ah ma bonne dame, croyez-moi : au prix d'un billet d'avion, vaut mieux rester chez soi à se tripoter le manche sur Flight Simulator. Mais bon, au bout d'un moment, on finit par s'en lasser. Heureusement, Microsoft volera (logique) à notre secours en fin d'année avec l'extension « Acceleration » et son mode multi contenant quatre nouveaux types de jeux : Aerobatic Style, Reno High Speed, Cross Country et Sail Plane. En gros, de la voltige, de la vitesse et plein de cascades aériennes. Le mode solo se verra lui aussi enrichi de nouvelles missions et, bien sûr, on trouvera quelques nouveaux petits n'avions à piloter. Le but avoué de cette extension est de rendre Flight Sim' un poil plus nerveux. Ce qui, au vu du jeu de base, ne devrait pas être trop difficile.



Top Spin 3…



… est annoncé ! Prévu pour le printemps 2008, la suite de l'excellente série de jeux de tennis est prévue sur Xbox 360, Playstation 3 et bien sûr P… euh, tiens, non, il n'est pas prévu sur PC. Et comme d'hab, on y aura quand même droit. Sérieusement, les gars, ça devient lourd.

Mise à sac !

Un peu englué dans ses jeux d'action à grand spectacle, Microsoft a parfois besoin de convaincre un public friand d'autres univers. C'est la raison d'être de Viva Piñata, un jeu complètement farfelu, sorti l'année dernière sur Xbox 360 afin de séduire les plus petits. Développé par le célèbre studio Rare (anciennement inféodé à Nintendo), le jeu se présente sous forme de gros bac à sable dans lequel le joueur doit cultiver son jardin et s'occuper de nombreuses « piñata », ces sacs en forme d'animaux, remplis de bonbons et que l'on cogne pour en faire jaillir les friandises. Si je vous parle de ça, c'est parce que le jeu sortira dans quelques mois sur nos machines. On espère quelques nouveautés et un petit mot nous racontant les traumatismes subis par les développeurs pour en arriver à pondre un univers aussi déjanté.





Phrase à la con

Dimanche 15 juillet 2007 – 19 h 03

C_Wiz : « Il était pourtant pas riche l'E2 »
C_Wiz : « +1 »

Warren Spector…



… chez Disney ? C'est possible et c'est de tout de suite. Le géant américain s'est en effet payé Junction Point Studios, la boîte du concepteur de Deus Ex. Si leur premier jeu a pour héros une souris aux grandes oreilles, je préviens : j'arrête de respirer.

Unreal Tournament 3…



… ne sera pas tout à fait le même jeu sur PC que sur consoles. La version PS3 sera plus lente et disposera d'aides à la visée quasiment imperceptibles. Et croyez-moi, quand on voit les mecs de Joypad, cela ne sera vraiment pas du luxe.

Fallout... 3

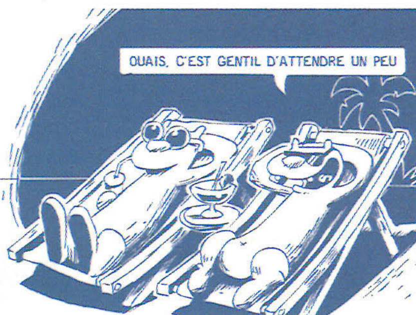
... ne sortira pas avant un bail, mais voici déjà deux images pour vous faire patienter. Non, en fait c'est juste pour vous torturer et vous dégoûter de la vie, mais ça passait mieux en le présentant comme ça.





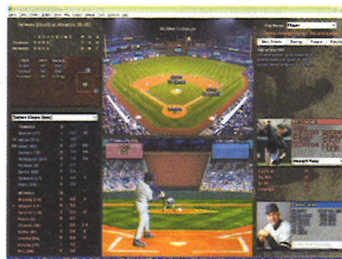
Le club des 5

Comme l'a maintes fois répété notre cher Président : ensemble, tout devient possible. Un slogan pris au mot par cinq studios français qui ont décidé d'unir leur force dans un grand projet auquel il n'est pas toujours évident de piger quelque chose. Préparez l'aspirine, je vous explique. Tout d'abord les équipes se composent de White Birds (L'amerzone), Load Inc. (Mad Tracks), Darkworks (Coldfear), Wizarbox (Arx Fatalis sur Xbox) et Kilotonn (le remake de Speedball 2), ouf. Dénommé Play All, le projet, d'une durée de deux ans, vise manifestement à réunir tous les talents de ces différents studios pour développer des outils communs afin de réduire les coûts et de profiter des idées de chacun. La bonne nouvelle c'est que le gouvernement contribue à l'initiative via le ministère de l'Économie, des Finances et de l'Emploi à hauteur de 6,5 millions d'euros sur un budget total de 13 millions. Oui, c'est énorme et ça fait du bien de voir la production française reconnue et désormais soutenue. Et, comme on est des gens bien élevés, on attendra de voir ce qu'ils font avec nos sous avant de se moquer.



Les games presque gratuits of the month

Un jeu gratuit tous les jours, c'est possible et je vous avais déjà filé une bonne adresse où trouver ça http://game.giveawayoftheday.com/. En voici un concurrent, légèrement différent vu qu'il ne propose « que » des réductions. Heureusement, elles sont souvent conséquentes et il est toujours possible de tester une démo avant d'ouvrir le portefeuille. Cette belle initiative, spécialisée dans le jeu indé et « casual » s'appelle, tadam, Gamedujour www.gamedujour.com. Tout comme son prédecesseur, il offrira un nouveau jeu toutes les 24 heures. Un site à mettre illico dans ses favoris pour deux bonnes raisons : la première c'est bien sûr pour ne pas paumer l'adresse et la seconde c'est parce que le titre du jour est un certain Duke Nukem Forever. Je sais, j'aurais dû faire vendeur d'aspirateurs.





Marche arrière

Zut alors, on croyait en avoir fini avec S.T.A.L.K.E.R. et puis en fait, ça continue. Non parce que c'est super lourd à écrire S.T.A.L.K.E.R., on se plante tout le temps. Voilà qui a le don d'agacer le pauvre pigiste en train de périr sous 30° pendant que vous matez les donzelles sur les plages de sable fin. Pour en revenir au jeu, il s'agira d'une « prequel » comme disent nos amis anglais, soit une histoire se déroulant avant les événements développés dans S.T.A... euh, le jeu original. Un an avant, précisément. On y incarnera un mercenaire propulsé dans la Zone et dont les activités précises restent pour le moment bien mystérieuses. Mais bon, ils ne vont pas tout nous raconter, sinon il n'y aurait plus de surprise. Le jeu s'intitulera (soupir) S.T.A.L.K.E.R : Clear Sky et devrait sortir en début d'année prochaine. Maintenant, tout ce qu'il me manque pour définitivement péter un câble, c'est une suite à Fareh... Farheh... Fahrenheit. Pfff.



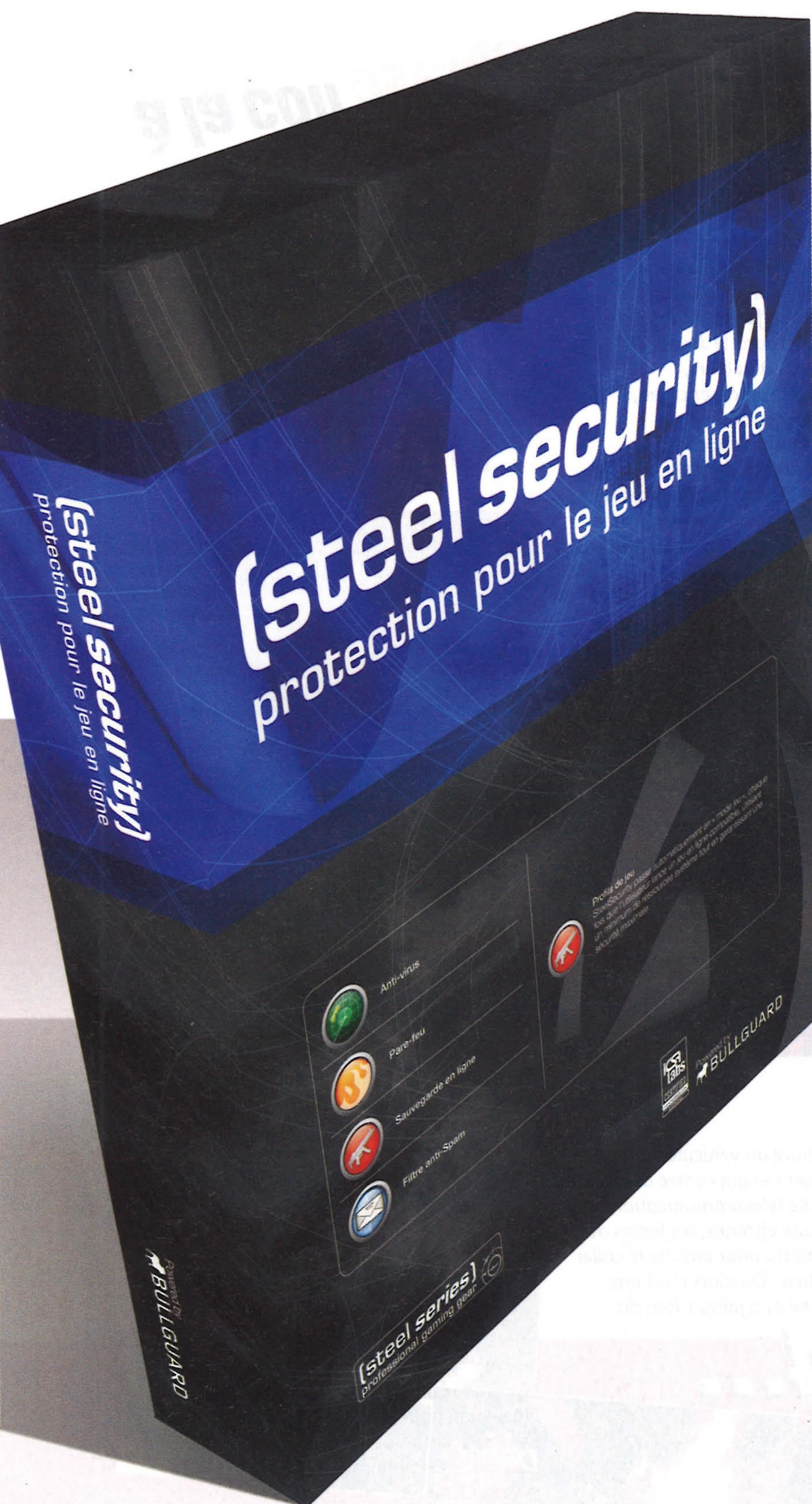
Hypnose collective

La N-Gage n'est pas morte ! Enfin, pas encore, vu que les gens de Nokia y croient toujours dur comme fer. La prochaine tentative de résurrection se fera au travers de Project White Rock, nom de code d'un mystérieux jeu pour le téléphone console mais aussi pour PC, avec possibilité de connecter les deux ensemble. Comme je suis de bonne humeur, je vais leur souhaiter bonne chance. Ils risquent d'en avoir besoin.



(steel security)

protection pour le jeu en ligne



Steel Security est un logiciel de sécurité complet pour PC qui s'adresse tout particulièrement aux joueurs en ligne.

SteelSecurity inclut:

Des profils de jeux:
Conçu spécialement pour les joueurs en ligne, SteelSecurity passe automatiquement en "mode jeu" chaque fois que l'utilisateur lance un jeu en ligne supporté par l'application.

Un Antivirus
Le moteur antiviral de SteelSecurity offre une combinaison unique, celle de la meilleure fréquence de mise à jour du marché et d'une interface utilisateur claire et intuitive.

Un Pare-feu
Les coordonnées personnelles et les informations liées à la carte bancaire ne doivent pas pouvoir être partagées sans le consentement de l'intéressé. Avec le pare-feu de SteelSecurity, vous prenez en charge votre connexion Internet.

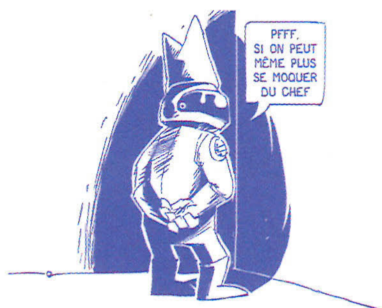
Un système de Sauvegarde (1GB)
La sauvegarde en ligne des fichiers importants n'a jamais été plus facile. Dès lors que le téléchargement des fichiers est terminé, l'utilisateur peut y accéder depuis n'importe quel ordinateur connecté à Internet, où qu'il soit dans le monde.

Un filtre Anti-Spam
Le filtre anti-spam de Steel Security vous protége des courriels indésirables et des tentatives de hameçonnage , lesquelles peuvent finir par coûter cher.

Le SteelSecurity est disponible dans les magasins spécialisés en informatique et jeux

BULLGUARD www.bullguard.com/fr ICSA labs CERTIFIED Antivirus Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Le plein s'il vous plaît !



Le jeu vidéo est le bien culturel le plus vendu en France ! C'est fou, hein ? Moi aussi ça m'a surpris quand j'ai lu ça dans le communiqué de presse du prochain Festival du jeu vidéo www.fjv.fr. Celui-ci se tiendra à Paris du 21 au 23 septembre, s'étalera sur près de 9 000 m² et permettra à toutes et à tous d'essayer les nouveautés sur consoles et PC. Il y aura aussi des activités pour les plus petits, des conférences, du retrogaming et même une grande compétition dans laquelle seront récompensées les plus belles créations françaises de l'année. Pour déterminer qui mérite de figurer sur le podium, un jury impitoyable a été désigné et sera présidé par l'illustre Frédéric Raynal. Le créateur d'Alone in the Dark sera secondé par une petite troupe de professionnels de l'industrie avec, dans la liste, un certain Cyrille Tessier, qui n'est autre que notre directeur éditorial. En voilà un qui va donc pouvoir se la péter comme un ouf' et faire tomber les bombasses. Ça le changera. Et je ne dis pas ça parce que je suis jaloux. Pas du tout.

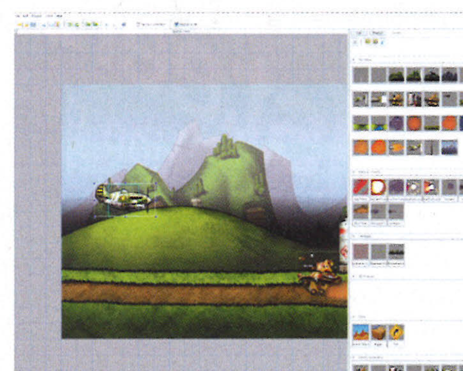
Parti Prix

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Victi : Blood Bitterness n'avait pas vraiment fait l'unanimité à sa sortie. Souvenez-vous : des graphismes en noir et blanc, une aventure sous forme de « meurs et recommence » et une réalisation pas toujours au mieux de sa forme. Et malgré ça, un honorable 6/10 dans le Joy n° 181. Pas si mal, finalement. D'ailleurs, si vous cherchez à vous procurer ce jeu, les développeurs de Freegamer www.freegamer.net nous rappellent qu'il est vendu sous le nom de VIGIL : Blood Bitterness sur Steam. Les bougres en profitent pour nous signaler que leur prod' vient de recevoir le prix 2007 de la création interactive décerné par la Société des auteurs compositeurs dramatiques (SACD). Alors on applaudit des deux mains et on les félicite. Vu qu'ils sont tout contents, ils ne s'arrêtent pas en si bon chemin et nous offrent (c'est Noël ou quoi ?) une image de leur prochain titre qui semble être, euh, rouge ? Oui, voilà, rouge.

Phrase à la con

Jeudi 19/07 – 21 h 52
Yavin : « Par contre au moins le signaler à la Fnac il faut ! »
Yavin : « Merde, je parle comme Yoda. »
Faskil : « Comme tu lui ressembles en plus, tu vas faire un malheur à Halloween. »

Grande braderie !



Histoire de motiver les troupes autour de XNA Game Studio Express, la solution de développement de jeux de Microsoft, la société annonce une chouette offre. Le deal est simple : vous souscrivez au XNA Creator's Club (la communauté des développeurs) pour 99 dollars par an et Redmond vous fait un gros paquet cadeau. À l'intérieur de celui-ci, vous trouverez Torque X et Torque X Builder, deux outils de chez Garagegames, très réputés et permettant de pondre des projets en 2D ou en 3D. Maintenant, de là à penser que leur club ne ramène pas autant de monde qu'ils le pensaient au départ, il n'y a qu'un pas que je me garderai bien de franchir.

Coup de fil(et)



Panique à Sydney ! Après avoir chouré un véhicule blindé, un original s'est mis en tête de propulser l'engin contre des relais téléphoniques et autres bâtiments de télécommunication. Après 90 minutes de course-poursuite effrénée, les forces de l'ordre ont enfin pu maîtriser le malotru pour ensuite le coller devant un juge qu'on imagine médusé. Ou alors c'est une coutume australienne et personne ne m'a jamais rien dit.

DEVIL MAY CRY 4...

... est bien prévu sur PC mais on n'en connaît pas la date de sortie. Je sais, vous pensez qu'on ne fait pas bien notre taf. Mais je vous assure, le type de Capcom dont les hurlements en provenance de la cave me flinguent les oreilles, lui, il pense le contraire.





L'anneau de la mort

Peter Moore, jusqu'ici responsable marketing de la division Xbox chez Microsoft, fait ses valises. Il se barre chez EA, en Californie, officiellement pour raisons familiales. Alors, pas la peine de faire les mauvaises langues et d'imputer cette soudaine migration à : a) la chute des ventes de Xbox 360 (700 000 machines contre 1,8 million sur la même période l'année passée) ; b) le trou dans la caisse provoqué par la mauvaise santé de la machine (1,9 milliard de pertes annoncées) ou c) le désastre du RoD (Ring of Death) qui a causé le retour d'un bon paquet de consoles en usine (et porte la responsabilité de plus de 50 % dans les prévisions des pertes précitées). Non, vraiment tout va bien. La Californie, c'est familial ! Et le fait qu'en ce moment, de nombreux développeurs s'orientent tout à coup vers d'autres machines de salon (la Wii pour Rockstar ou la PS3 pour Epic), c'est probablement aussi pour des raisons familiales.



Creuse ton trou

Le fameux Ring of Death, synonyme de « general hardware failure ». Traduction française : « Ta console est dans les fraises, grave ».

C'est manifestement le mois du « rigolisme » chez Microsoft. Chris Lewis, vice-président de la division Xbox européenne, y est lui aussi allé de son petit sketch en déclarant que, finalement, tous les problèmes rencontrés par la console avaient un impact positif sur l'appréciation du public. Comment ? Tout simplement parce que MS a été contraint de rallonger la durée de la garantie à trois ans pour les infortunées victimes du Ring of Death. Et ça, selon Chris, c'est super cool parce que personne d'autre ne l'a fait. En d'autres termes, MS vous explique que vous devriez être super content que leur console tombe en panne. Remarquez, venant de mecs qui ont essayé de nous convaincre de passer à Vista en nous appâtant avec Halo 2, je ne suis même pas surpris.

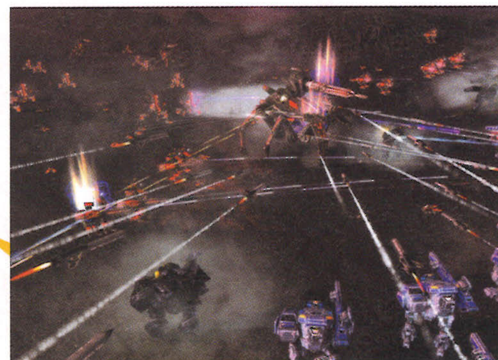
Phrase à la con

24/07/2007 – 13 h 19
Faskil : « Mais euh… ça ne veut rien dire ce que tu racontes là… »
Yavin : « Certes. Mais au moins, ça reste cohérent avec notre ligne éditoriale. »

Au pays de C_Wiz

Ah, il s'en passe de belles au Havre. Une quadragénaire qui tentait de mettre fin à ses jours en se jetant du haut d'une falaise s'est un petit peu loupée. Résultat : la malheureuse est restée accrochée dans des arbustes pendant 48 heures, pas morte du tout. Du coup, en hommage, j'ai décidé de terminer cette news sans faire de chute.

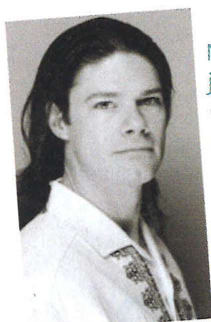




SUP DE COMMANDER

Je cache mes mains derrière mon dos : dans l'une je tiens un mouchoir usagé et dans l'autre des informations sur l'extension de Supreme Commander, laquelle choisissez-vous ? La gauche ? Ouf, je peux donc vous dire que l'add-on s'intitulera Forged Alliance et que l'histoire sera la suite directe de celle du jeu original. De plus, les développeurs de Gas Powered Games ont ajouté une nouvelle faction et plein de bidules pour le mode multi. On aura droit à une centaine d'unités inédites aux capacités diverses et censées apporter leur lot de nouvelles possibilités stratégiques. Des bateaux, machins à envoyer dans l'espace et autres armes de contre-espionnage semblent être au programme d'une extension bien alléchante et prévue pour le courant 2009. Oh ça va, je plaisante. Pour novembre 2007.

Todd vs Toad



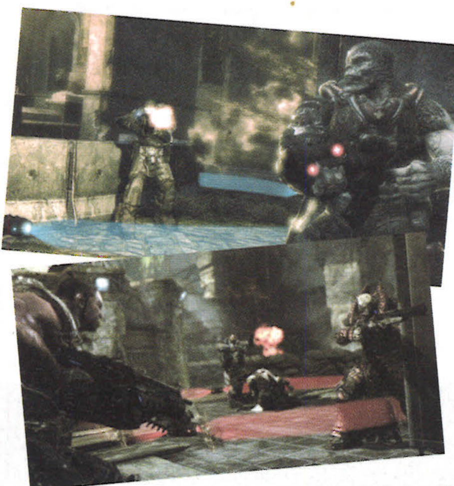
Nintendo le clame haut et fort, ils vont unifier tous les types de joueurs, du plus occasionnel au plus intégriste. C'est dit. Mais c'est aussi une réponse de Todd Hollenshead, big boss d'Id Software. Pour lui, la société japonaise est bien mignonne mais c'est impossible. Et de nous rappeler qu'avec l'expérience, on devient beaucoup plus exigeant en demandant des jeux bien plus difficiles. Nintendo se serait alors vengé en lui jetant une flopée de carapaces rouges sur la tête avant de le transformer en champignon pour ensuite l'écraser d'un gros coup de semelle.

Roulez jeunesse



Les amateurs de Formule 1 s'en souviennent, le pilote polonais Robert Kubica s'est violemment viandé lors du Grand Prix de Montréal. Sorti de l'accident avec une ridicule commotion cérébrale et une petite entorse, le bonhomme a directement inspiré le père Slawomir Oder, convaincu qu'il s'agit d'un miracle dû à Karol Wojtila (Jean-Paul II) qu'il espère voir béatifié depuis un bon moment. Un sentiment parfaitement compréhensible, vu que Kubica arborait un casque sur lequel était écrit le nom de l'ancien souverain pontife. Et c'est vrai, ça se tient, le résultat aurait probablement été totalement différent si le casque avait été affublé d'un redoutable « Faskil » (ndFask : je vais te l'écrire sur ton casque à toi, tu rigoleras moins).

Souffle EPIC



Gears of War confirmé sur PC ? Quelle surprise ! Franchement, on se demandait si ces rumeurs étaient fondées, ouh là, là, oui on n'en pouvait plus tellement le suspense était affolant. Mais vu que vous ne savez peut-être pas de quoi il s'agit, je vous mets au parfum. Gros jeu d'action boosté à la testostérone, le titre d'Epic vous balance dans une guerre intense pleine de méchants à dégommer grâce à votre super héros carrossé façon quarterback et affublé d'une armure de trente tonnes. Explosions à gogo et carnage à la sulfateuse vous attendent dans ce jeu trippant et esthétique comme un blockbuster hollywoodien. La grosse tuerie débarquera vers la fin de l'année, ce qui nous laisse quelques mois pour offrir nos cerveaux à la science, ils ne nous seront plus d'aucune utilité.

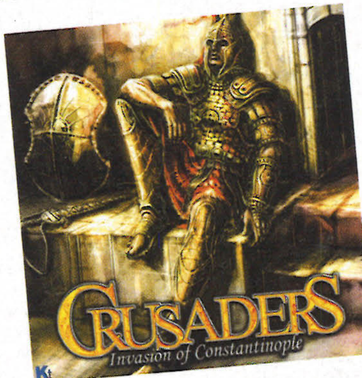
Legendary : The Box...





... ne vous est probablement pas encore familier alors, ami lecteur, je vous présente Legendary : The Box (un FPS) et Legendary : The Box, je te présente notre gentil lecteur. Serrez-vous la main, vous vous retrouverez courant 2008.

« Chassé croisé »



Encore au turbin sur le remake de Speedball 2, les développeurs français de Kilotonn annoncent leur futur bébé à la date de sortie encore inconnue : Crusaders : Invasion of Constantinople. Ce jeu d'action nous enverra au XIIe siècle pendant les Croisades afin, on l'imagine, de planter des lames dans à peu près tout ce qui bouge. Pour ce faire, on disposera d'un de ces chevaliers héroïques, sans peur, sans reproche et surtout incapable de se relever lorsqu'il tombait de cheval à cause du poids de son armure, ce gros plouc.

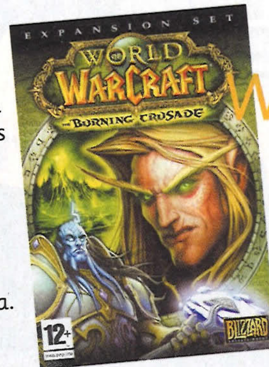
C'était mieux avant



« Quoi ? Pas de dossier E3 dans ce numéro de Joy ? Mais c'est quoi, ce délire ? »
J'imagine que c'est à peu près en ces termes que vous avez dû vous interroger sur l'absence de reportages en droite ligne de Santa Monica. Il y a une explication toute simple à cela : nous n'y étions pas. Pas parce que, dans un élan de lose, j'ai raté l'avion. Non, même pas. Tout simplement parce qu'on ne le sentait pas. Réduit à un mini-événement, principalement disséminé dans des hôtels californiens, l'E3 a clairement perdu de sa superbe. Et puis, il y a Leipzig dans un mois, où l'on sera. Du coup, cette année, on vous balance les infos comme d'habitude, sans zouli logo « E3 ». Voilà, comme ça vous savez tout. Ou presque. Il y a encore des pans de la vie de Yavin dont vous ignorez tout. Mais c'est pour votre bien.

Phrase à la con

24/07/07 – 15 h 07
Savonfou (à Faskil) : « Waouw, tu es souple des coudes ! »



World of Warcraft…

… vient de dépasser les neuf millions d'abonnés dans le monde. Toute résistance est futile.

FarCry 2 arrive…

… chez Ubisoft, mais sans Crytek. Si j'étais mauvaise langue, je dirais que c'est un peu comme Terminator 3, sans James Cameron. Mais je ne suis pas comme ça.

FARCRY 2

Cameron, petit patapon



Ça faisait un moment qu'il en parlait, c'est désormais chose faite : James Cameron va lancer son gros projet combiné « film et jeu vidéo ». Baptisé Avatar, et prévu pour 2009, le film nous contera les aventures d'un gentil marine, envoyé sur une planète hostile pour la coloniser, et qui se retrouve à se la jouer Papy fait de la résistance aux côtés des aliens du coin contre les méchants envahisseurs terrestres. Pfiou. Ça, c'est du pitch ! Le réalisateur canadien s'est adressé à Ubisoft pour développer la partie jeu vidéo en leur laissant totale carte blanche. Et apparemment, d'après James, le projet présenté par l'éditeur promet d'être, je le cite, « transcendant ». Je rappelle pour les incultes (et Yavin) que « transcendant » signifie « qui s'élève au-dessus de la moyenne ». La qualité moyenne des jeux sur PC étant ce qu'elle est pour le moment, l'ami James ne prend donc finalement pas beaucoup de risques.

Si vous vous demandiez ce qu'est une Radical : c'est ça.





>Genre : De la boulette
>Éditeur : Eidos Interactive
>Développeur : Simbin/Suède
>Sortie : Quatrième trimestre 2007

RACE 07



De l'intérieur du casque, les sensations s'annoncent ultimes.

Alors que des millions de gens rêvent de partir quelques semaines aux États-Unis, au Japon voire au Canada, moi, je rêve d'aller visiter la Suède. Je sais, je suis un peu bizarre mais, que voulez-vous, le pays d'origine du groupe Abba et des sympathiques blondes à forte poitrine nous a aussi (et surtout) offert Simbin, les rois de la simulation. Mais si je vous parle de cette contrée, c'est surtout pour évoquer ces délicieuses petites boulettes de viande que l'on trouve dans les cafét' d'une grosse enseigne de meubles suédoise. Ah, Faskil fronce les sourcils d'un air réprobateur, j'ai dû me gourer quelque part. Je relis mes fiches, je devais donc vous parler de Simbin, pas des boulettes. C'est que mes autres Suédois préférés vont bientôt sortir Race 07, leur nouvelle simulation automobile qui devrait émincer des oignons en fines lamelles. Alors, c'est vrai, le premier opus de Race n'était pas franchement terrible et brinquebalait un peu entre l'arcade et la simulation sans que l'on sache trop de quel côté le placer. L'extension Caterham n'y changeait malheureusement pas grand-chose en se contentant d'ajouter une nouvelle catégorie de voitures mais sans pour autant faire évoluer la jouabilité vers des cieux moins mitigés. Il était donc temps de redresser la barre et, manifestement, on devrait avoir affaire à quelque chose de plus solide ce coup-ci.



Le WTCC reste la discipline reine de Race 07.

Le retour de Monsieur Plus

Tout d'abord, on passe de deux disciplines (les voitures de tourisme et la coupe Mini Cooper) à six. Le World Touring Car Championship (WTCC) est évidemment présent avec cette fois les éditions 2006 et 2007 au grand complet. On retrouvera les Mini mais aussi les nerveuses Caterham ainsi que des monoplaces survitaminées grâce aux Formula 3000, Formula BMW ou encore les très étranges mais séduisantes Radical. De nouvelles disciplines, c'est bien beau, mais il faut des pistes pour s'amuser avec celles-ci. Pour ce faire, 32 circuits seront à notre disposition et on nous en promet déjà quelques inédits. Afin de les assimiler sans finir à l'hosto tous les cent mètres, le jeu permettra, comme auparavant, d'activer tout un tas d'aides au pilotage afin d'évoluer en douceur. Côté immersion, on gagne une nouvelle vue de l'intérieur du casque du pilote, ce qui vous donnera un aperçu de ce que je vois tous les jours, les jolis poneys en moins. Le plus beau, c'est qu'on pourra même éjecter les « tear off », ces couches de plastique que les pilotes arrachent pendant la course pour récupérer une visière claire. Mais il est malgré tout assez difficile de dire ce que vaudra ce Race 07. Vu la déception engendrée par le précédent volet, je préfère ne pas trop m'avancer sur ce point. Reste que Simbin semble disposer de quelques excellentes cartes. Espérons qu'il ne s'agisse pas d'un gros coup de bluff.

Yavin

Alec Holowka et Derek Yu sont les deux jeunes développeurs derrière le très prometteur Aquaria. Avec seulement deux cerveaux et quatre mains, ils ont réussi à choper le Grand Prix de l'Independent Game festival. Histoire d'en apprendre plus, on est allé pêcher en haute mer. Bonne nouvelle : ça sent le poisson frais.

>Genre : Commandant Cousteau
>Développeur : Bit Blot
>Sortie prévue : Q3 2007

AQUARIA

Joystick : Bonjour Alec, peux-tu nous dire comment vous en êtes venus à développer des jeux ?

Alec Holowska : J'ai commencé à programmer lorsque j'avais huit ans, avec « BASIC fun », un livre de programmation offert par mon père. Quant à Derek, c'est en dessinant les cartes du premier Zelda sur NES, là encore avec son père. Avant de nous rencontrer, nous travaillions tous deux sur des projets freeware.

Quels sont les jeux qui vous ont le plus influencés ? En voyant Aquaria, on pense notamment à Ecco The dolphin.

Ni Derek ni moi n'avons jamais joué à Ecco. Il faut plutôt aller voir du côté de Zelda (le premier sur NES), de Metroid ou de Castlevania : Symphony of the Night. Je me suis également inspiré du freeware de Derek : Eternal Daughter.

Quelle fut votre première idée de départ ?

À l'origine, le jeu avait plus à voir avec un RPG. Mais au fur et à mesure du développement, nous nous sommes concentrés sur le personage central. Nous avons également réalisé que l'esprit du jeu tenait plus dans la liberté et l'exploration. Le jeu est devenu plus fluide et intéressant. Nous l'avons doté d'une fin ouverte.





À gauche : Alec. À droite : Derek

Quelle est l'importance de l'eau dans le gameplay ? Y a-t-il d'autres mécanismes importants ?

Avoir un monde entièrement immergé encourage à faire un gameplay particulièrement fluide et à la forme assez libre. Naija, notre personnage principal, peut nager, lancer un sort de vitesse, sauter au-dessus des objets et rouler pour créer un tourbillon. Naija est également capable de chanter. Son chant est lié à l'énergie du monde d'Aquaria, nommé » Verse ». En modulant le « Verse » avec sa voix, elle peut changer le monde autour d'elle et se transformer.

Quelle moteur technologique avez-vous employé sur Aquaria ?

Nous utilisons un moteur développé par mes soins. Je l'ai appelé BBGE, il gère l'OpenGL et les accélération 3D pour supporter une imagerie 2D. Il est écrit en C++.

Pensez-vous continuer sur PC, ou évoluer vers d'autres plates-formes ?

Nous souhaitons pouvoir adapter Aquaria sur au moins une des consoles next gen. Nous aimerions aussi développer un jeu se déroulant dans l'univers d'Aquaria sur DS. L'un ou l'autre de ces rêves finira bien par devenir réalité !

Un petit message concernant l'industrie du jeu vidéo ?

Il faut plus de créateurs dotés d'un style qui leur soit propre. Plus nous aurons d'auteurs de ce genre, plus nous verrons les jeux vidéo devenir une forme d'expression à part entière.

Tuttle



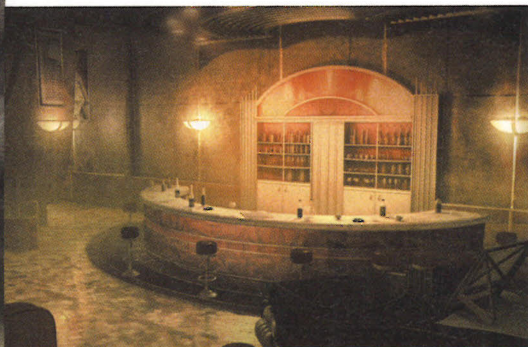
Le site officiel
www.bit-blot.com/aquaria







Trace de strangulation, griffures sur le visage, blessure au front… Le cadavre est déjà une source non négligeable d'indices.

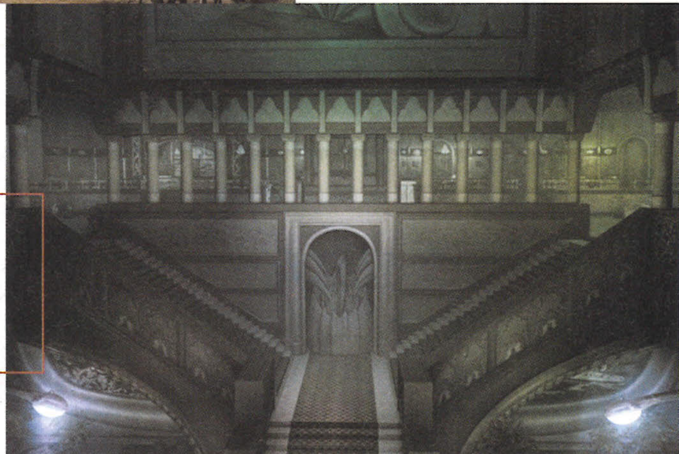


- Genre : Aventure
- Éditeur : Micro Application
- Développeur : White Birds Productions/France
- Sortie prévue : Septembre 2007

L'ÎLE NOYÉE



L'île de rêve sur laquelle vous vous trouvez subit les assauts d'une météo peu clémente, à l'unisson de l'atmosphère meurtrière du lieu…



À partir du deuxième jour, la Tour devient l'unique lieu dans lequel vous pouvez circuler. Profitez du rez-de-chaussée : il sera bientôt noyé.

Une lettre, un appel, des souvenirs d'une enfance encore proche. Que de jeux dans les pièces délabrées du m… ». Oups, pardon, je me suis trompé de jeu… Cette introduction en guise d'hommage au Manoir de Mortevielle – Jérôme Lange, si tu nous lis… – trouve toutefois un écho dans l'Île noyée. Le manoir dans lequel vous étiez bloqué à cause d'une tempête de neige laisse simplement place à une tour immense, au style Arts-Déco prononcé, perdue sur une île assaillie par les eaux. Mais le huis clos imposé est en tout point similaire. Policier dépêché sur les lieux d'un crime, vous voilà entouré d'une dizaine de suspects potentiels, qui avaient tous une bonne raison de tuer Walter Jones, milliardaire fantasque à la misanthropie affirmée. Trois jours : voilà le temps qui vous est imparti pour découvrir qui a poussé l'homme dans le vide depuis une falaise, la météo, impétueuse, garantissant une impressionnante montée des eaux – qui recouvrira l'île, puis une bonne partie de la Tour – en quelques dizaines d'heures seulement.

Entre les Dix Petits Nègres et le Cluedo

Découvrir « le nouveau Sokal » fait toujours figure de petit événement. Il faut dire que l'artiste, depuis qu'il a relié le monde de la bande dessinée à celui du jeu, a su charmer un certain public, désormais acquis à sa cause. Ici, le premier plaisir, c'est celui des yeux. Comme d'habitude, les décors sont sublimes, et proposent juste ce qu'il faut d'animations (palmiers bougeant au gré du vent, crabe passant subrepticement sur une plage…) pour dégager un semblant de vie, et ne pas se parer d'une beauté fixe et froide. Si, dans la forme, l'Île noyée n'étonne pas, reconnaissons que, dans le fond, les choses ont bien changé. D'abord le jeu propose deux modes : Aventure (classique) et Contre-la-montre (reflet du timing serré qui vous est imparti pour trouver le coupable). Ensuite, et c'est là que ça devient vraiment intéressant, le jeu intègre une interface totalement nouvelle, via votre PPA (Personal Police Assistant), qui vous permet de garder en mémoire les profils des personnes interrogées, leurs témoignages et, surtout, qui autorise le recoupement d'indices afin que vous vous constituiez votre choix d'éléments à charge. C'est simple et très complet à la fois et permet, comme le précise Benoît Sokal lui-même, « de dynamiser un peu le genre aventure ». Une excellente idée. Accompagné d'un supérieur hiérarchique prodigue de conseils (par contact radio), et soumis à des objectifs précis (ici appelés mandats) le joueur est suffisamment pris par la main pour ne pas ressentir, a priori, de trop grandes frustrations. Reste à juger la durée de vie du jeu et la cohérence de l'enquête proposée. Investigation prévue lors du test complet.

Chris

NEWS

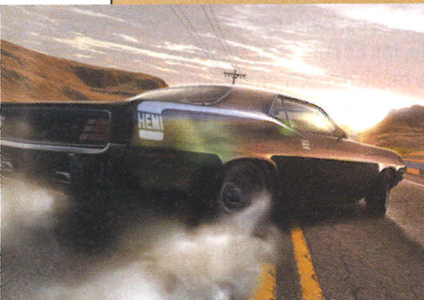
Drag (course en ligne droite), Drift (dérapage), Grip (course nettement plus standard), et Speed Race (franchir des check-points le plus rapidement possible) sont les quatre épreuves prévues.





>Genre : Licence à succès
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Electronic Arts/Pays
>Sortie : Automne 2007

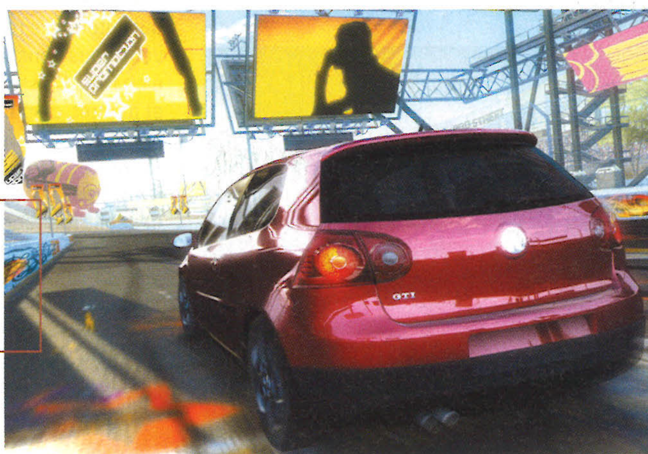
NEED FOR SPEED PROSTREET



Malgré les différentes vues disponibles, celle du cockpit ne sera pas implémentée dans cette version ProStreet.



À peine l'E3 terminé, Electronic Arts convie la presse à une présentation du dernier Need for Speed, nommé ProStreet. Le tout s'est déroulé dans un cinéma des Champs-Élysées avec le producteur, John Doyle, en guise de présentateur. Une fois installés dans la salle obscure, une petite cinématique vient nous en mettre plein la vue. O.K. John, on sait, NFS ça décoiffe. Par contre, on a beau jouer les blasés devant cette série de dix ans d'âge, il faut avouer qu'on est resté bien calé dans nos sièges au fil de la présentation. Et pour cause, cette version ProStreet décoiffe un maximum. Même s'il reste dans l'univers du tuning, Need for Speed prend un nouveau virage. Les développeurs ont adapté leur licence par rapport à l'évolution des véritables courses de street racing. Ces événements sortent de plus en plus de l'illégalité pour se diriger vers des rencontres officielles, avec concert et show qui vont avec. C'est en gros ce que proposera ce nouveau NFS : des weeks-end à faire la fête tout en risquant votre vie au volant d'un bolide spécialement bidouillé pour envoyer les gaz et griller tous vos concurrents.



Durant les courses, aucune intervention extérieure n'est tolérée : pas de flic ni de véhicules civils. Cela va en refroidir plus d'un.

Pimp my ride

Ici, le tuning est nettement plus abouti et intéressant qu'il ne l'était auparavant. Il n'est pas juste question de changer les jantes et repeindre la carrosserie. Désormais, on peut paramétrer son bolide pour améliorer considérablement ses performances en course. Avec la possibilité, pour les meilleurs, de rester dans les mémoires. Petit exemple : Fask règle… non, pas Fask, sinon je me mange le mur direct en passant la première. Bon, Yavin me règle ma caisse pile poil aux petits oignons, je pilote et remporte la course. Sur le podium sera indiqué : victoire de CYD sur tel véhicule tuné par Yavin. On constate rapidement qu'EA tente d'entrer beaucoup plus en profondeur dans le tuning mais également au niveau du pilotage et des sensations de vitesse. Les parties du véhicule sont indépendantes et peuvent subir des dommages à plusieurs niveaux : d'une simple rayure laissant apparaître le métal sous la peinture au pare-chocs qui tente de rester accroché à la carrosserie. Outre l'aspect visuel, ces dégâts influent sur la conduite allant jusqu'à l'abandon de la course pour un véhicule trop endommagé. On note aussi le travail considérable réalisé sur l'effet de fumée engendré par les pneus sur le bitume lors d'un démarrage ou dérapage, c'est bluffant. Et en plus, ça sert le gameplay. Imaginez la tronche du pilote aveuglé par vos nuages de fumée lors d'une course de Drift.
Au terme de la présentation, nous avons pu essayer une Mazda RX-7 sur quelques tours de pistes et il n'y a pas à dire, ça décoiffe. La voiture se contrôle bien, mais on sent que le pilotage est plus difficile. Il n'en faut pas beaucoup pour se manger le décor, les adversaires sont agressifs, la sensation de vitesse excellente et visuellement, ça flatte la rétine. Ce nouveau NFS, prévu pour la fin de l'année, semble vraiment dans la bonne voie pour se placer en tête de podium des jeux de caisse.

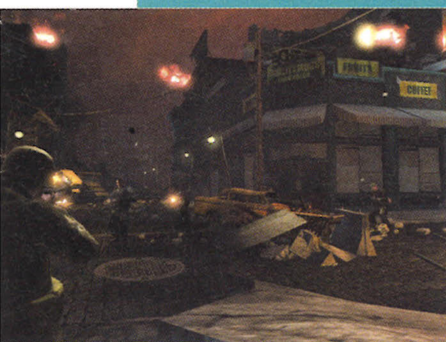
Cyd

Recycler des symboles éculés, une autre manière de soutenir le développement durable.



>Genre : FPS
>Éditeur : Codemasters
>Développeur : Epic Games/États-Unis
>Sortie : 16 novembre 2007

TURNING POINT



Les uchronies, en moyenne, j'accueille ça d'un assez bon œil. Réécrire les chapitres de l'Histoire et extrapoler dessus, c'est toujours une bonne manière de s'interroger sur l'époque contemporaine, en plus d'être un divertissement sympathique. Mais bon après, si c'est pour nous ressortir un vieux scénar fermenté, merci bien. Dans Turning Point, papa Churchill a rendu l'âme en 1931 et les croix gammées ont envahi les États-Unis… Primo, c'est un pitch qui a quarante ans de retard, P.K. Dick avait déjà vu bien plus loin avec son Maître du Haut Château en 1962, deuxio, ça sent le discours bien pensant à plein nez, avec un sacré lot de caricatures et de simplifications.



L'arsenal proposé comprendra aussi bien des armes d'époque que des prototypes restés à l'état d'ébauche dans la vie réelle.

Let's Zep

La chose ne serait pas trop embêtante dans un FPS bête et méchant. Mais d'après Codemasters, Turning Point a été pensé pour



faire passer un message fort, sensibiliser le joueur aux valeurs de liberté et de résistance. Le genre de truc qui me fait instantanément froncer les sourcils, surtout quand on ne donne pas au joueur la liberté de prendre position. O.K. les gars, vous avez plutôt bien posé votre ambiance. Le New York envahi par les boshs est incontestablement saisissant. Les zeppelins allemands qui parcourent le ciel, la population civile qui court dans tous les sens et les quelques résistants qui tentent de s'organiser : tout ça est plutôt sympa, même si on est pour le moment loin de la grande claque que promettait l'Unreal Engine 3. Tout ceci ne nous dit pourtant pas si le gameplay sera à la mesure de l'environnement proposé.

La liberté du dirigisme

De ce que j'ai pu en voir, le FPS du papa de Gears of War a l'air à la fois classique et efficace, à l'image des combats au corps à corps très expéditifs. Côté level design, on peut s'attendre à un assez grand dirigisme, avec des niveaux linéaires, proposant une foule d'événements pré-programmés qui se déclencheront au fil de la progression : incendies, explosions, crash d'avion, etc. Probablement immersif, probablement saisissant, Turning Point sera-t-il fun ? et surtout, proposera-t-il une vraie liberté de jeu ? Cela serait quand même le comble d'avoir les chaînes aux pieds, dans un jeu censé prôner résistance face à l'oppression.

Tuttle

C'est les vacances, il faut se détendre, profiter du bon temps, du soleil et des gentilles demoiselles aux jupes ras du cou. Mais, de fait, l'été c'est aussi la saison des râteaux alors il faut bien passer ses nerfs sur quelque chose lorsqu'ils vous arrivent dans la face à la vitesse de la lumière. Alors pourquoi ne pas se déstresser un bon coup sur Donus in Danger ? Un jeu de tir ultra-nerveux et complètement débile dans lequel vous serez chargé de défendre les gentils Martiens afin de sauver leurs précieuses réserves de Donuts que d'infâmes adversaires tentent de leur chourer. Concrètement, vous y dirigerez un canon latéralement sur l'écran et tâcherez d'abattre les vagues d'ennemis dans un jeu pas franchement original mais à l'univers tellement burlesque qu'on ne peut qu'accrocher. Sauf que vous n'accrochez pas, car vous êtes de la race des jamais contents. O.K., bougez pas, essayez donc Barnstorming et son joli biplan à malmener à travers douze niveaux blindés d'ennemis en tout genre. Vous pourrez même traverser l'aventure avec un pote, le titre disposant d'un très chouette mode Coopératif toujours très pratique pour s'insulter (« T'étais obligé de passer sur mon avion avec le tien, fils de ta mère ? ») ou justifier des manœuvres malheureuses avec quelques kilos de mauvaise foi (« Et tu pouvais pas l'abattre celui-là, t'es nul ou quoi ? ») dont on ne se lassera décidément jamais.



Donuts in Danger
Il faut bien secouer sinon, l'ennemi, il reste en haut.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

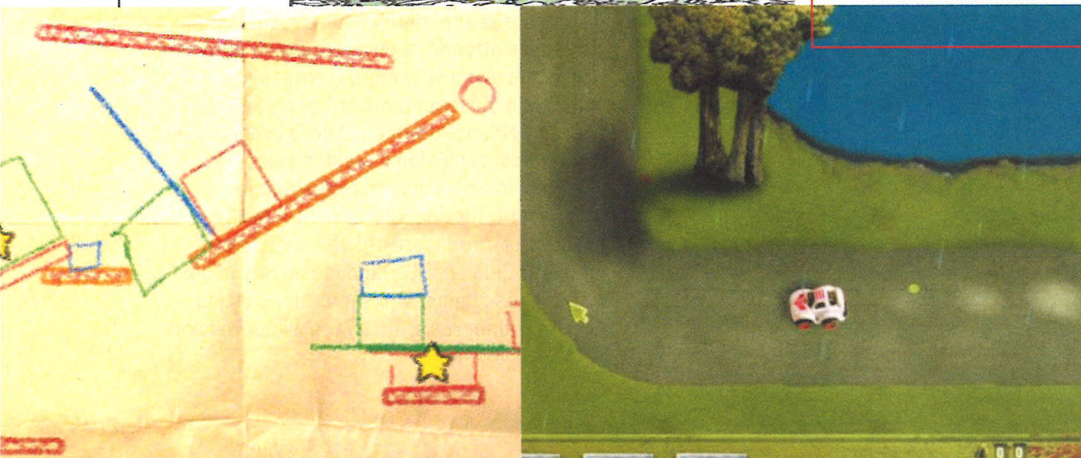


Barnstorming
Comme d'hab, on joue le truc aux couleurs criardes histoire que les ennemis ne puissent pas nous louper.

Barnstorming

Crayon Physics
Allez savoir pourquoi, à l'école maternelle ça paraît normal, en jeu vidéo ça devient splendide.

Devastro *Et en plus y a des bagnoles, tout pour me plaire.*



DESSINE-MOI UN MOUTON

Par politesse, je n'ai pas osé vous en parler avant mais, franchement les gars (et les filles), vous n'avez pas bonne mine. Arrangez-moi tout ça d'un petit coup de Crayon Physics. Un titre qui résume tout de même assez bien la situation, on y trouve un crayon, qu'on utilise pour dessiner des plates-formes, et un moteur physique, afin de gérer les objets que vous serez chargé de faire parvenir à bon port. Comme d'hab avec ce genre, il faut utiliser les objets (souvent disponibles en quantité limitée) mis à notre disposition pour les disposer sur l'écran de manière à provoquer un enchaînement cohérent. Le design tue la gueule et j'irai même jusqu'à dire que ça dégomme. Oh oh oh. Vous aussi vous aimez les géants verts ? Chouette alors car le (oui, j'ai bien dit : le) développeur de Devastro a profité de son passage dans cette rubrique pour améliorer sa production. Ou pas, si ça se trouve il s'en contrefout comme de son premier biberon mais j'ai bien le droit de rêver un peu, non ? Si vous avez raté l'épisode précédent, je rappelle que Devastro est un clone de l'ancestral Cannon Fodder de Core Design, soit un petit jeu de stratégie dans lequel on dirige une troupe de soldats chargés de diverses missions périlleuses. Deux fois plus de missions, de nouveaux ennemis et de l'eau maintenant omniprésente, voilà ce qui vous attend dans cette version mise à jour.

TOUTES NOS ÉCONOMIES

Continuons dans la stratégie grâce à Lunar Domination, un jeu plus axé économie qu'autre chose et dans lequel il faudra, quelle surprise, dominer ses adversaires sur la lune. Ou plutôt



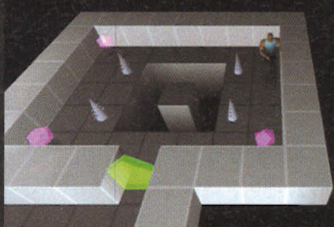
Lunar Domination Oui, l'interface ressemble à du Linux, d'ailleurs ça tourne aussi dessus.



Lunar Domination N'insistez pas, vous ne pourrez pas résoudre le conflit à coups de bombes.



Geoplex Pas de problème, me manque juste un hélicoptère.



Geoplex Tips : ne pas s'asseoir sur des chaises dotées de cette forme.

son adversaire et sans la moindre violence. Je sais, c'est le côté agaçant du pacifisme, on ne peut pas cogner sur les ennemis ni régler ses comptes à coups de bombes atomiques. Désespérant. Vos seules armes seront donc la construction de bâtiments, la récolte de ressources et la vente à de nombreux clients. À vous de faire en sorte d'atteindre les objectifs demandés avant que votre concurrent n'y parvienne. Le programme n'est pas gourmand, tourne sur tous les OS à la mode (Windows et OS X) et même ce bon vieux Linux, beaucoup moins à la mode mais on l'aime bien malgré tout. On aime aussi les grands classiques et on va pouvoir les revisiter grâce à Joystick Johnny. Autant cracher le morceau directement : ce jeu n'a absolument rien d'original et c'est bien ce qui le rend génial. On y retrouvera de bons vieux potes comme Pac Man, Moon Patrol ou Galaga, l'occasion de se rappeler le bon vieux temps et les jeux qui privilégiaient les réflexes sans même chercher à nous raconter une histoire. Si vous voulez mon avis, c'est quand même vachement mieux maintenant mais ces titres auront malgré tout bercé notre jeunesse et tracé un début de chemin que nous, joueurs, avons emprunté d'un pas, plus qu'assuré.

Qui cherche trouve

Chercher une aiguille dans une botte de foin, quand on y pense, c'est un peu terrifiant comme activité. Je me demande parfois si des gens jettent des aiguilles négligemment juste pour le plaisir de les retrouver ensuite. Ça passe le temps, comme on dit. Mais autant le passer sur G.H.O.S.T. Hunters : The Haunting of Majesty Manor, un chouette jeu de recherche d'objets. Le concept est simple : face à vous, des dizaines d'objets et une liste. À vous de trouver les objets de ladite liste dans le gros foutoir qu'on vous présente. N'espérez pas trop tricher, le programme est assez redoutable dans sa



G.H.O.S.T. Hunters Tu me cherches ? !

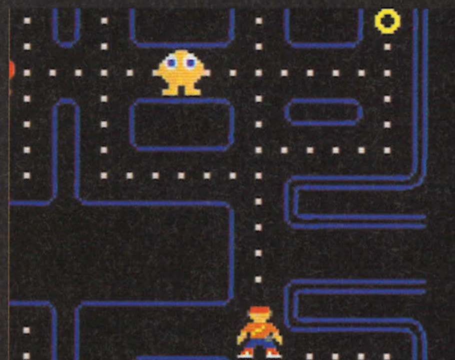
détection des clics au hasard de l'écran et vous infligera de sévères pénalités si vous tentez de le gruger. Il s'agit vraiment d'un concept complètement débile mais je vous avoue sans honte y avoir passé des heures tant c'est prenant. Et comme les jeux d'énigmes, c'est mon dada, j'ai ensuite lancé le chouette Geoplex avec lequel mon cerveau a pu exploser trois fois d'affilée. Un héros, des niveaux complexes blindés de portes à ouvrir et autres bidules à activer, voilà de quoi faire paniquer nos neurones dans un univers d'une froideur absolue mais qui donne un cachet particulier à l'environnement général.

Poing & click

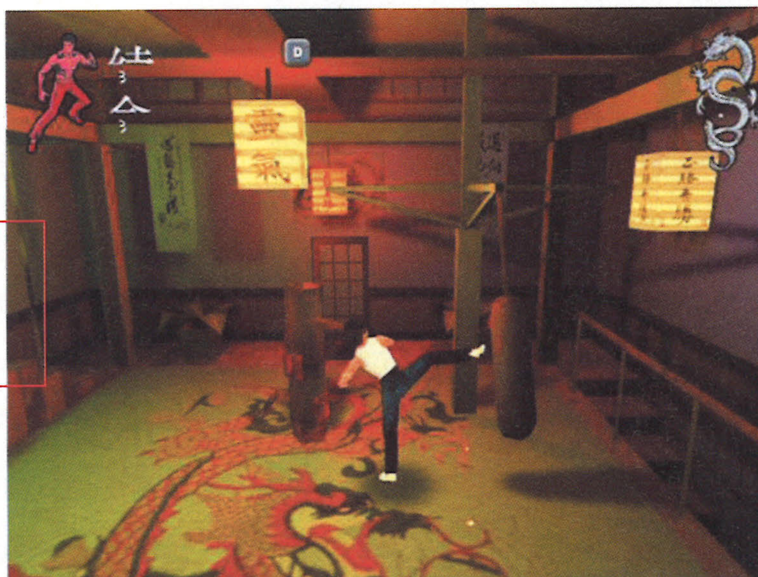
Après l'effort cérébral vient le moment d'une petite séance de détente musculaire. Alors jetons-nous tête la première, front en avant, dans Call of the Dragon, un jeu de baston à défilement



Joystick Johnny Alors là Johnny, tu dépasses complètement les bornes.



Joystick Johnny Ça ne vous rappelle VRAIMENT rien ?



Call of the Dragon Les sacs de frappe ne rendent pas les coups.



The Infinity String Et voilà, comme d'hab, on est tout seul.



Call of the Dragon Mon portefeuille ? Tiens, regarde, il est sous ma semelle.

horizontal dans la plus pure tradition des, euh, jeux de baston à défilement horizontal. Voilà, c'est ça. Vous pourrez heureusement cogner dans toutes les directions afin d'exterminer à coups de poing toute la vermine qui se présente à vous. On ne peut pas dire que ce soit vraiment terrible visuellement mais les animations ont le mérite d'être soignées et, finalement, ce genre de jeu marche encore pas mal de nos jours, pourvu qu'on aime couper son cerveau juste le temps de se défouler. Une fois bien destressé, il est alors temps de se lancer dans The Infinity String, une aventure en point & click. Tiens, c'est marrant ça, on dirait le titre d'un film d'art et d'essai quand on l'écrit comme ça. Ça n'a pourtant rien à voir et on aura affaire à du grand classique avec recherche d'objets, utilisation de ceux-ci et autres associations. L'histoire est simple : vous êtes un scientifique chargé d'enquête sur de mystérieuses ruines découvertes en Antarctique. Rien de bien méchant, vous avez l'habitude de trucs vachement plus tordus que ça.

Figures de style

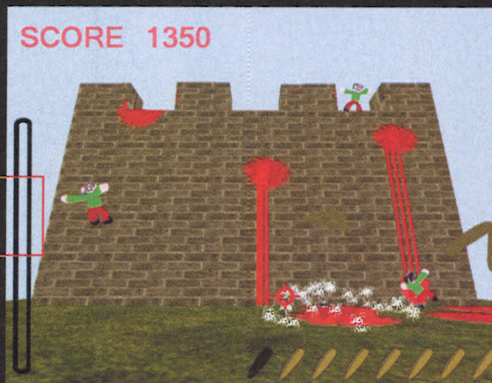
On avance bien, je vous ai déjà filé pas mal de jeux mais il reste encore du pain sur la planche. Virons-le de là et prenons cette planche pour aller faire le con dans les niveaux de Gnarly qui, comme son nom ne l'indique pas du tout, est un jeu de skateboard. D'où l'histoire super comique de la planche dont je vous parlais plus haut. Hum, bref. L'idée est donc de traverser des parcours périlleux en enchaînant les figures les plus casse-gueule possibles et inimaginables et sans se casser tous les genoux. Un exercice plus difficile qu'il n'y paraît, je vous le garantis. Ce n'est pas très joli mais ça respire le fun par toutes les narines alors on ne va pas non plus faire la fine bouche. Bien moins fendard et pourtant pas moins prenant, je vous présente Glow, aventure et plate-forme dans un monde ultra-glauque qui n'est pas sans rappeler celui de la série Castlevania. D'ailleurs c'est le même esprit morbide qui anime l'aventure et votre rôle sera, je consulte mes fiches : sauver le monde ça c'est fait, la princesse haricot, vous l'avez libérée le mois dernier et reconstruire les États-Unis c'était votre boulot de la semaine passée… Ben mince, j'ai perdu votre emploi du temps. Ah non le voilà ! Vous devrez sauver votre bien-aimée des griffes de Satan lui-même. Ça vous va ? Vous commencez tout de suite.

Glow Tuer des morts, c'est quand même un concept fort curieux.



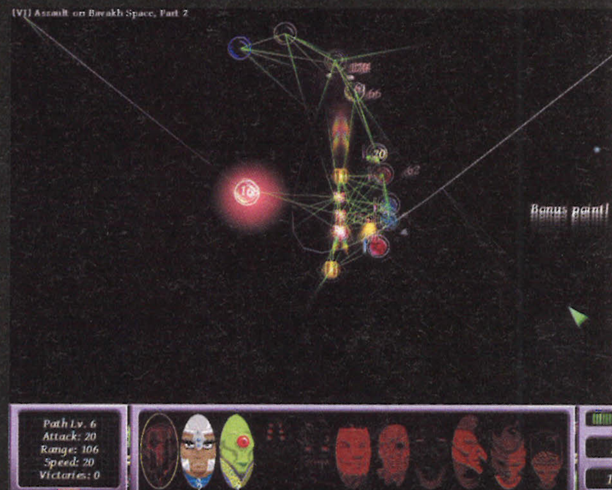


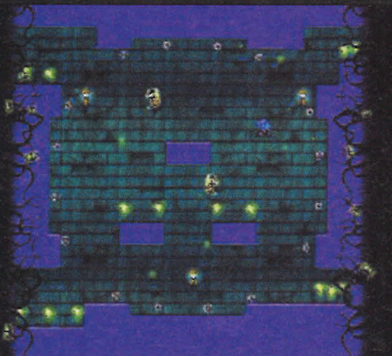
Gnarly Hop, sans les mains, trop facile.



People Shooter C'est moche, c'est con mais qu'est-ce que c'est fun.

Immortal Defense
Moi je dis que ce jeu a la classe.





Shuggy Vous avez pensé « Puzzle Bobble » ? Moi aussi.



Immortal Defense

Presse people

Depuis le temps qu'on vous bassine avec XNA, vous devez commencer à vous demander si on peut développer du concret grâce à l'outil de Microsoft. La réponse est non ! Ah, ah, vous y avez presque cru, je suis vraiment hilarant. Oui, donc, la réponse est oui. La preuve par Shuggy, mignonnet petit jeu de plate-forme mâtiné d'énigmes tordues, toujours en développement et pas vraiment au top de la technique mais c'est un bon début et les animations sont vraiment splendides. Avec déjà une bonne centaine de niveaux, vous avez de quoi vous amuser un bon moment. J'en profite pour vous signaler à nouveau (même si c'est lourd, à force) que vos projets XNA sont attendus à la rédac avec la plus grande impatience. On ne peut pas dire que vous foutiez grand-chose ces derniers temps alors je me permets d'insister. Allez, dites-vous que vous pourrez, vous aussi, inventer des concepts parfaitement débiles comme dans People Shooter. Ici, il faut dégommer les pauvres hères qui tentent de se suicider en se jetant du haut d'un château. L'idée est d'empêcher la section de l'enfer réservée aux suicidés de se remplir pour finir par exploser.

Défense d'entrer

Terminons par un grand titre : Immortal Defense. Les mécaniques de jeu sont simples : on dispose ses défenses et on empêche les ennemis de progresser. Un classique de la stratégie que vous allez adorer surtout si vous aimez les animations super classes dans le genre de celles du célèbre Defcon d'Introversion. Vous d sposerez de nombreuses options pour parvenir à vos fins et défendre au mieux vos intérêts mais résumer le jeu en quelques lignes tient de l'impossible tant les opprtunités de jouer de différentes manières sont nombreuses. C'est un peu le gros coup de cœur du mois et tous les gens à qui je l'ai fait essayer en sont revenus avec des étoiles dans les yeux, ce qui n'a rien d'étonnant pour un jeu qui se déroule dans l'espace. Oui, je sais, il est grand temps que je me lance dans un one man show parce que ça ne va plus là, les zygomatiques du monde entier n'en peuvent plus d'attendre. Et en théorie je devrais vous filer un dernier jeu mais je n'en ai plus, c'est les vacances, tous les développeurs sont à la plage et, oh bah pourquoi pas Blobyrinth ? Allez, il fera bien l'affaire, mais du coup je n'ai plus vraiment la place de vous en parler (tips : c'est un jeu de labyrinthe).

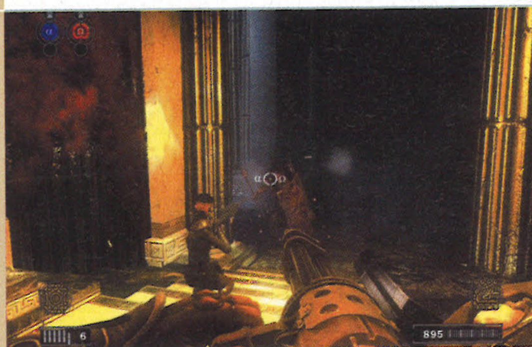
Yavin

Où les trouver ?

Donus in Danger : www.addictive247.co.uk/donuts.html
Barnstorming : www.defactogames.com
Crayon Physics : www.kloonigames.com
Devastro : www.catnapgames.com
Lunar Domination : www.valengames.com
Joystick Johnny : www.joystickjohnny.com
G.H.O.S.T. Hunters : www.aisle5games.com
Geoplex : www.tizma.com/geoplex
Call of the Draon : www.bandedsoftware.com/hexgear/cod.html
The Infinity String : http://new.bigbluecup.com/yabb/index.php?topic=31722.0
Gnarly : www.thisisgnarly.com/?cont=ftrs
Glow : www.intermediaware.com/index.php?id=286
Shuggy : www.smudgedcat.com/shuggy
People Shooter : http://games.xzist.org/files/ShooterSetup.exe
Immortal Defense : http://studioeres.com/immortaldefense/
Blobyrinth : www.timscheiman.com/BlobyBetaSetup.exe



Blobyrinth Sortir, toujours sortir, les gens coincés dans des labyrinthes et les adolescents partagent la même passion.





CLIVE BARKER'S

GENRE
FPS gorrifique
ÉDITEUR
Codemasters
DÉVELOPPEUR
Mercury Steam/Espagne
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2007

Les enfants monstres, c'est ma grande passion. Dès qu'il est question de corps difformes, d'acupuncture et de bombes à furoncle, j'ai les mandibules qui frétillent. Pour autant, l'annonce d'un FPS signé Clive Barker m'avait laissé de marbre, craignant un scénar bâclé et une atmosphère pensée pour plaire à tous et donc à personne. Ayant eu en main une version complète à 75 %, je dois pourtant avouer avoir été agréablement surpris. Jericho semble en effet bien parti pour offrir un trip très particulier, dans le genre mystique et gore qui tache. Envie d'essayer la camisole ? O.K., je vous fais visiter la cave.
Pour information, la preview testée comportait cinq des niveaux de la campagne et un débug mode qui permettait d'accéder à la quasi-intégralité du jeu. Bien assez pour constater que Jericho fait partie de ces titres dotés d'une identité graphique très particulière. Le jeu a du cachet, du style, appelez ça comme vous voulez. On peut toujours débattre du bon ou du mauvais goût de la chose. Certains diront que le SM c'est bon cinq minutes, mais qu'avec en plus quelques centaines litres d'hémoglobine et des loutres cruxifiées à tous les coins de rue, ça commence à faire trop. Ce qui est sûr : on se sent dans un Clive Barker (Hellraiser, vous connaissez ?), pour le meilleur et pour le pire. On nage à la fois dans le grotesque et le raffinement, la débauche et le baroque. Machines étranges, temples plein de signes ésotériques, guerriers massaï couverts de chaînes et de piques, c'est le délire total et tant mieux. Et si le jeu n'est pas vraiment effrayant, sa beauté morbide marquera certainement plus d'une rétine au fer rouge.

Manifeste pour l'enseignement du grec ancien

Des infos plus concrètes ? O.K., on commence par le scénario. Première précision, Jericho n'est pas une adaptation. Al Kali – la cité qui sera le théâtre de l'aventure – a été créée pour le jeu et seulement pour le jeu. Située en plein désert, il s'agit d'une sorte de Repaire du Mal Absolu. Comme chacun sait, les personnages de jeu vidéo ont toujours été un peu suicidaires et l'escouade que l'on dirigera aura pour but de mourir le plus lentement possible en allant fouiller dans les poubelles de ce squat géant, repaire où se sont visiblement réunis tous les exclus de la société : les boshs de la Seconde Guerre mondiale, les templiers de l'époque des Croisades, les martyrs de la Rome antique et les punks de la première génération (4000 avant Jésus-Christ).
Ceux qui espèrent en profiter pour réviser leurs tables de déclinaison latine et découvrir un peu de linéaire B risquent d'être déçus. Jericho n'a visiblement pas été pensé pour faire dans la dentelle. C'est du FPS et pas vraiment dans le genre infiltration. Les ennemis arrivent souvent par vagues, surgissant dans l'angle mort de votre rétroviseur. On enchaîne les tirs avec frénésie, le doigt rivé sur le bouton droit de la souris (les commandes de tir sont pour le moment inversées). On meurt d'ailleurs assez souvent, mais la possibilité de ressusciter les membres de

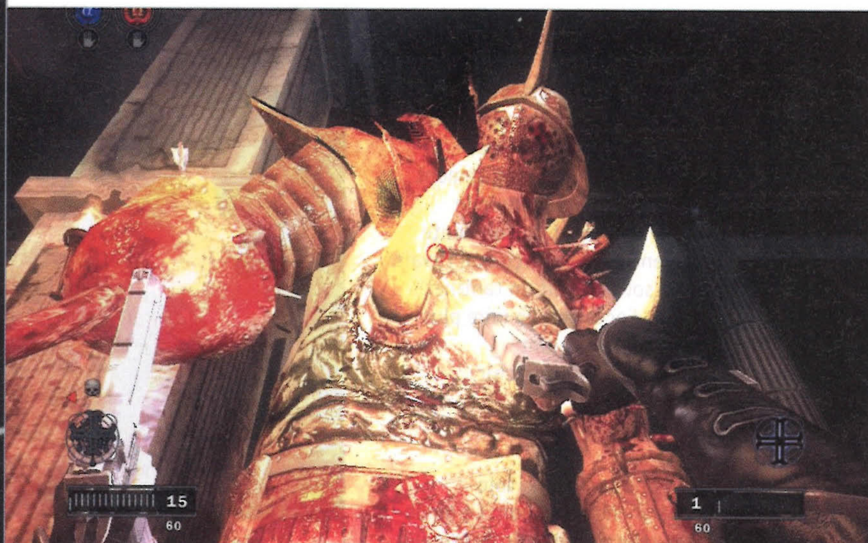


Le katana permet de projeter les ennemis à la verticale.

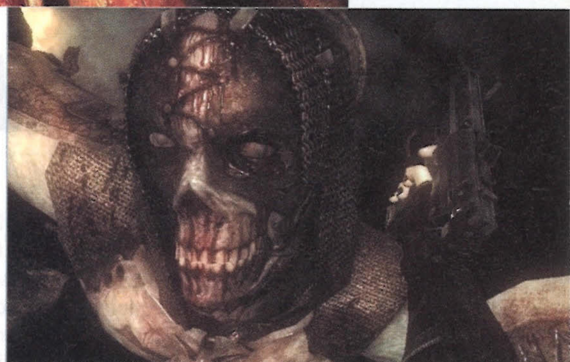








Un bout de viande sacrément dur à mastiquer.



Un conseil : restez toujours en bons termes avec votre ancien employeur, certains sont rancuniers...

JERICHO

son escouade fait office de contre-poids. Pour ce qui est du gameplay, Jericho se la joue à la fois classique et singulier. Une combinaison étrange, tout en cuir, bien partie pour proposer une expérience de jeu fermée, où l'on enchaîne les couloirs sans avoir beaucoup de marge de manœuvre. Après, comme dirait Cyd, les jeux linaires, y en a de très bons. Et pour le coup, ne pas avoir trente-six choix de portes est aussi un bon moyen de se sentir oppressé. Hum.

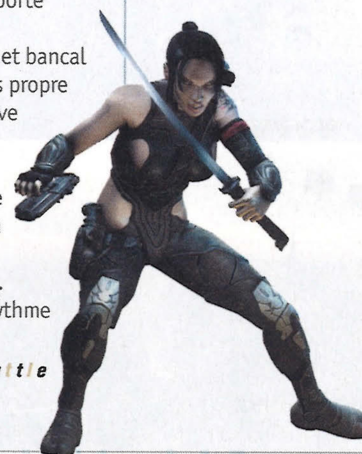
Jerricane de sang

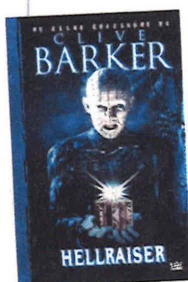
S'il devrait y avoir matière à polémique pour ce qui est du level design, il y a une chose qui devrait faire l'unanimité : la possibilité d'incarner chacun des personnages de l'escouade Jericho (c'est le nom des kamikazes que vous aurez sous votre responsabilité). Un peu comme dans Nomad Soul, vous jouez une âme errante et pouvez ainsi passer d'un équipier à un autre. Tout l'intérêt est de basculer d'un rôle à l'autre selon qu'on désire en découdre au corps à corps ou rester en retrait, chaque gus ayant des spécialités propres. Ainsi, le lieutenant Abigail Black n'est pas seulement sniper, il a aussi des pouvoirs de télékinésie. Cela lui permet de pousser certains éléments du décor et de diriger ses balles. Une fois l'astuce digérée, ça permet d'enchaîner trois headshots sur des cibles non alignées. Dans un style totalement différent, le Père Paul Rawlings est à la fois un exorciste et un as du six-coups. Ceux qui préfèrent le contact auront plus tendance à jouer Church : capable de lancer des sorts de paralysie, elle est aussi armée d'un katana et d'un pistolet de poing. Cela pourrait aussi donner des expériences transexuelles intéressantes, mais bon, ce n'est peut-être pas l'objet. Ce qui est sûr par contre, c'est que chaque perso a sa petite bizarrerie et que l'adjonction de passages en Quick Time Event à la Resident Evil 4 apporte aussi une certaine fraîcheur de jeu.



Jericho ne sera peut-être pas aussi kitch et bancal qu'on aurait pu l'attendre. Beaucoup plus propre et épuré qu'Hellraiser, le film culte de Clive Barker, il s'annonce gore et bien barré, servi qui plus est par quelques idées sympathiques, comme les sortilèges et le système d'incarnation. Les boss ont de la gueule, ça semble plutôt solide techniquement, visuellement ça en jette. Reste à voir si le jeu saura imposer son rythme et nous faire oublier sa linéarité.

Tuttle





HELLRAISER

Édité par Bragelonne, le roman Hellraiser, dont est adapté le film, est sorti en 2006 chez Bragelonne. Stylistiquement, ce n'est pas la grande claque, mais pour ce qui est de l'atmosphère, on a là un morceau d'anthologie. Cette histoire de boîte censée ouvrir les portes du plaisir est une relecture gorissime du mythe de la boîte de Pandore. Ce n'est peut-être pas un coup de maître, mais si vous cherchez de l'éclectisme, vous allez être servi.


Les personnages sont hyperréalistes : l'accent anglais du militaire français est... risible !

Je prendrais peu de risques si je clamais haut et fort que World in Conflict sera ovationné par la critique. Un mode multi vertigineusement intéressant et une réalisation technique de très haute volée : vraiment, aucun doute possible ! Finalement, seul l'aperçu que j'avais eu de la campagne solo m'avait un tantinet déçu. Depuis, j'ai eu l'occasion de faire plus d'un tiers des missions qui seront au programme, et ça m'a fait réfléchir...

Une mise en bouche musclée !

Avez-vous en tête une campagne solo inoubliable ? Moi franchement, non. Ce mode de jeu ne se renouvelle plus depuis de longues années. On ne le sait que trop bien par ailleurs, c'est le mode multi qui fait briller le STR. Mais en attendant une éventuelle révolution, pourquoi ne pas étudier la situation sous un autre angle, en considérant cet aspect comme une simple mise en bouche. Alors oui, la campagne du nouveau bébé de Massive est tout à fait convaincante. Elle nous immerge dans une Troisième Guerre mondiale agitée où s'affrontent Russes impitoyables, Américains impétueux et Européens... incompétents ou presque. Il y a comme un goût de déjà-vu oui, mais pas le temps de s'attarder. Le rythme est élevé et les combats intenses. J'ai atteint la mission 8 (sur 14). Je dirige mon escouade pédestre à travers les contrées glaciales de l'URSS. Le danger vient de tous les côtés. Pour éviter les rafales ennemies, je fais sprinter mes hommes (capacité 1) et m'engouffre dans la forêt. Là, je suis à l'abri. En contrebas, une position ennemie. Allez, je tente. Je demande un tir d'artillerie (capacité 2). Le champ est libre. On m'assigne un nouvel objectif. Je repars...

WORLD IN CONFLICT

GENRE
Stratégie temps réel
ÉDITEUR
Sierra
DÉVELOPPEUR
Massive Entertainment / Suède
SORTIE PRÉVUE
21 septembre 2007


La Direct Artillery de l'infanterie NATO, appelée aussi « Je pète tout, mais de loin ».



Sans maîtrise, la puissance n'est rien

Utiliser avec intelligence les capacités spéciales de chaque unité est une des clés de la réussite de cette campagne. Il y en a d'autres, régulièrement mises en avant lors de l'épopée. Par exemple, le choix de vos unités (contrairement au multi, on peut ici mixer les corps d'armée). Ou encore, les aides tactiques : frappe chirurgicale ou bombe qui tache, leur rôle est déterminant. En fait, ce que vous pouvez attendre de cette campagne, c'est l'opportunité de mieux connaître les unités et leurs caractéristiques, d'aiguiser votre sens tactique, de passer un bon moment. Moi, je me suis laissé séduire. J'ai pris une posture de jeune premier et j'ai considéré la campagne pour ce qu'elle semble être : un préambule du formidable mode multi. Et si vous faites de même, vous ne serez pas déçu.

Sundin


Je radote un peu, mais, graphiquement, WiC surpasse tous ses concurrents actuels.



Le mois dernier souvenez-vous, on était parti à Londres dans les locaux de SEGA pour découvrir Kingdoms, première extension pour Medieval 2 : Total War. Et autant dire qu'après la présentation détaillée et passionnée à laquelle on a eu droit, on était conquis. Mais attention ! Le journaliste est facilement corruptible. Londres, la chaleur accablante, les Anglaises dénudées, les poneys, tout était réuni pour me faire dire n'importe quoi. Et puis heureusement, la preview est arrivée, j'allais pouvoir confirmer. Seul dans mon appart. Kingdoms et moi. Moi et Kingdoms. Quelques jours plus tard, le teint un peu blafard, je suis revenu à la réalité, et je peux l'affirmer : c'est du



Ici, la campagne de Britannie. C'est d'une intensité, my lord !



Coucouuuu, j'arriiivveeee !

GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
SEGA

DÉVELOPPEUR
Creative Assembly/ Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2007

MEDIEVAL 2 : TOTAL WAR KINGDOMS

bon ! Faute de place, on va vous la faire en accéléré. Kingdoms, c'est principalement quatre campagnes pour quatre expériences aux antipodes. La première nous emmène du côté des Amériques au début du XVIe siècle. Apaches, Aztèques, Mayas, et La Nouvelle Espagne, voilà pour les protagonistes principaux. Trois siècles de moins pour l'épopée intitulée Britannie où l'Angleterre, le Pays de Galles, l'Écosse, l'Irlande et la Norvège se tabassent joyeusement. Ceux qui aiment le coin participeront ensuite à la campagne des Guerres teutoniques en 1250. La dernière enfin, nous plonge en 1174 à l'époque des Croisades où le Royaume de Jérusalem, la principauté d'Antioche, les Byzantins, les Turcs et les Égyptiens se disputent le gâteau.

Des dizaines d'heures de jeu

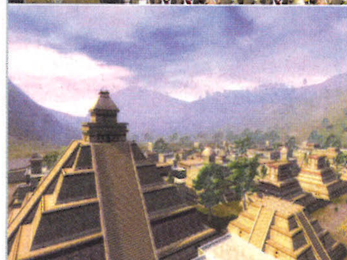
Les quatre épopées sont indépendantes. Libre à vous d'en choisir l'ordre. Elles ont chacune leur identité propre, leur ambiance, et ça, on aime. Mais la question cruciale est de savoir si toutes valent le coup. On peut lâcher un premier oui. D'abord, car on s'immerge vite et bien à chaque fois. Ensuite, car chacune a des petites spécificités qui sont plus que des détails (recrutement difficile en Amérique, importance de la culture en Britannie, etc.). Enfin, car refaire une campagne avec une autre faction a un réel intérêt tant les situations diffèrent. On nous avait aussi prévenus, le rythme est bien plus élevé que dans la version de base et les affrontements débutent parfois très tôt. Prenez le Pays de Galles ou le Royaume de Jérusalem pour vous en convaincre. Pour autant, certaines factions, comme les Apaches, sont plus en retrait et laissent aux timides le temps de voir venir. Au niveau des moins sur cette version, un pathfinding moyen sur les phases en temps réel et une I.A. pas toujours inspirée – et ce n'est pas un détail ! Aucun doute pour autant, Kingdoms est une extension comme on en voit peu : longue, riche et intéressante. Verdict le mois prochain.

Sundin



En plus des campagnes, on a aussi droit à quelques batailles historiques relatives à chaque épopée.





F4

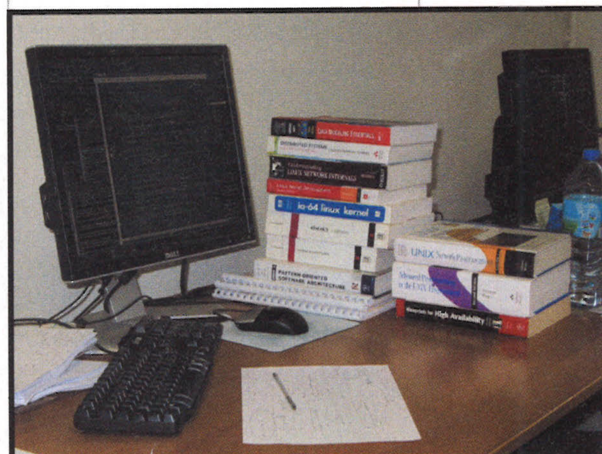
Du MMO made in France

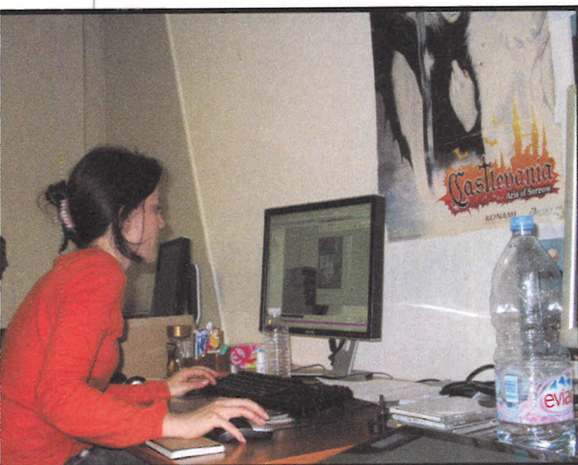
C'est un fait, le marché du jeu online est saturé par des projets plus « wowesques » les uns que les autres. Pourtant, certains studios n'hésitent pas à prendre des risques pour créer des titres innovants. C'est le cas de F4, des Français qui comptent bien apporter de la fraîcheur dans ce joyeux monde du MMO.

par Cyd

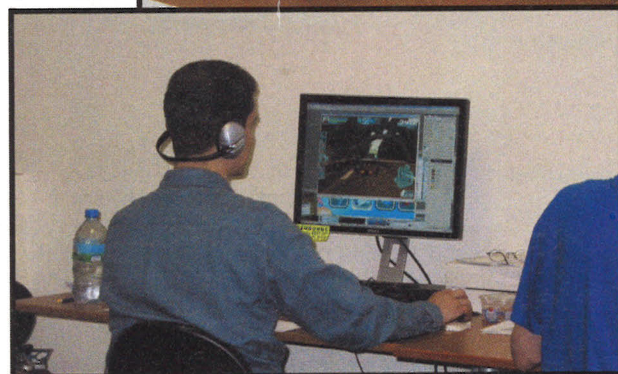
C'est dans l'ouest parisien, entre les restos chics et les boutiques de luxe, que le studio F4 s'adonne aux joies de la création de jeux vidéo. Loin des devantures clinquantes à la Louis Vuitton ou de la délicieuse odeur des macarons de chez Ladurée, F4 reste discret. Le site Internet www.f4-group.com sert uniquement de vitrine pour les offres d'emploi où les seules informations disponibles sont les postes à pourvoir. Hors du Web, le studio est à peine plus visible : l'enseigne est noyée au milieu d'autres sociétés dans le hall d'un immeuble situé à deux pas des Champs-Élysées. Arrivé devant la porte, on hésite même à sonner pensant ne pas être au bon endroit. Une fois à l'intérieur, nous sommes accueillis par un visage familier : Wanda, élue miss reporter Joystick pendant des années, qui est passée de l'autre côté de la barrière en tant qu'attachée de presse. Après les papotages d'usage, rendez-vous est pris avec le président des lieux, Bruno Heinz. L'homme, la quarantaine, est dans le milieu depuis des années, connaît très bien le marché et a une vision du jeu vidéo bien à lui. Ce matheux parle vite et passionnément mais reste en retrait quand il évoque F4. Ce studio, créé en 2002, est pour lui une équipe à part entière. Il souhaite davantage mettre en avant ses projets plutôt que les développeurs ou lui-même.

Au fond à droite, de l'eau pour faire passer le mal de crâne juste à la vue de cette pile de bouquins.





Chez F4, ça carbure à l'eau plate.



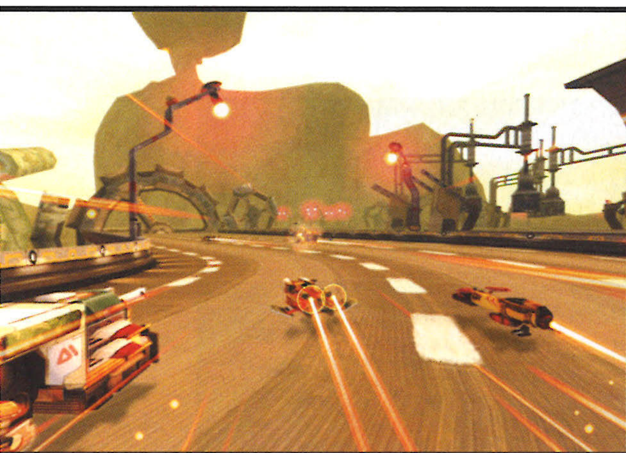
Bon, là je crois que c'est clair : l'eau est déclarée boisson officielle du studio F4.



La ville est le lieu idéal pour colporter les ragots sur les futurs champions ou losers qui arpentent le monde d'Exalight.

La patte F4

Ici, c'est l'esprit Nintendo qui habite les lieux, avec en plus un penchant ostensible pour la culture manga. Entre les films japonais obscurs et les dessins de Naruto traînant sur un coin de table, le bureau du directeur affiche clairement son engouement pour l'Asie. Comme nous l'a confié Bruno Heinz, le leitmotiv de F4 repose sur deux points bien précis : innover, tant au niveau du gameplay que du style et sortir le jeu vidéo du jeu vidéo, c'est-à-dire éloigner F4 de cette tendance à créer des studios remplis de stagiaires et intermittents du spectacle, jetés sans vergogne à la poubelle à la fin



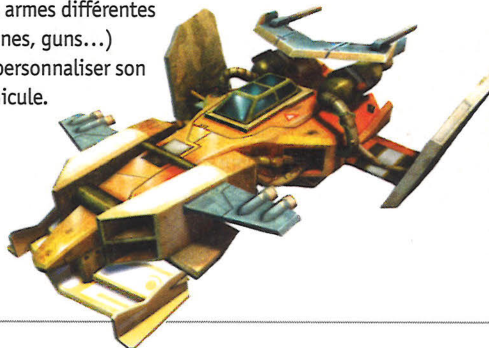


Ça bouge bien et vite, Exalight a vraiment tout pour plaire.

d'un projet. Et surtout éviter de tomber dans la facilité d'enchaîner des titres à licence insipide qui se ressemblent d'un épisode à l'autre. Au niveau des partenaires, F4 sort également du lot en s'orientant vers des sociétés que l'on n'a pas l'habitude de voir dans le monde des jeux vidéo. Comme Neuf Entertaintment(Neuf Cegetel) pour Exalight.

La lumière ça pique les yeux

Prenez F-Zero pour la conduite, WipEout pour les armes et enfin Mario Kart pour le fun. Vous mettez le tout dans un shaker, vous secouez et ça vous donne Exalight, un jeu de course online qui vous collera les fesses dans le cockpit d'un véhicule futuriste. Mais pas seulement. Ici, il faut marcher, explorer et déplacer son pilote à pied en plein cœur de villes aux architectures propres aux races proposées. Elles sont actuellement au nombre de trois et disposent d'un design totalement différent. De l'humain à la fois classique et classieux à la Final Fantasy au Kawaï coloré et mignon, il y en a pour tous les goûts ! Le mystère plane encore sur la troisième faction… Les avatars arpentent donc les rues dans le but de courir face à une dizaine d'adversaires simultanément. Le nombre de participants sera variable en fonction des courses et événements proposés. Outre le pilotage, l'aspect RPG prendra également part à l'évolution afin de gagner des compétences utilisables pendant les tours de pistes. On apprend également que les circuits devraient proposer une conduite différente en fonction des tracés. Il y aura par exemple, des courses dites faciles avec des barrières de sécurité et des circuits plus hardcore où il sera possible de pousser ses adversaires hors de la piste en plus de leur balancer quelques missiles sur la tronche. Évidemment, on pourra se procurer des armes différentes (mines, guns…) et personnaliser son véhicule.



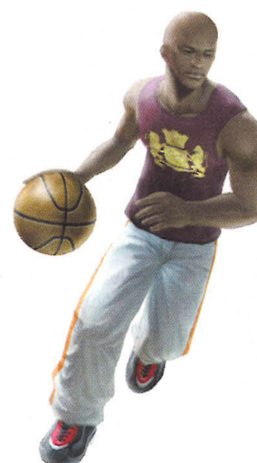




Pour nous expliquer plus concrètement l'univers d'Exalight et surtout la motivation que devront posséder les joueurs pour évoluer dans ce monde, Bruno Heinz a fait le parallèle avec le manga Gunnm. Un peu comme si chaque joueur évoluait dans la ville-décharge et devait se battre pour faire partie des meilleurs afin d'espérer atteindre la cité volante. Si la référence ne vous parle pas, il ne vous reste qu'un choix : direction la librairie pour acheter la collection Gunnm, vous ne le regretterez pas !

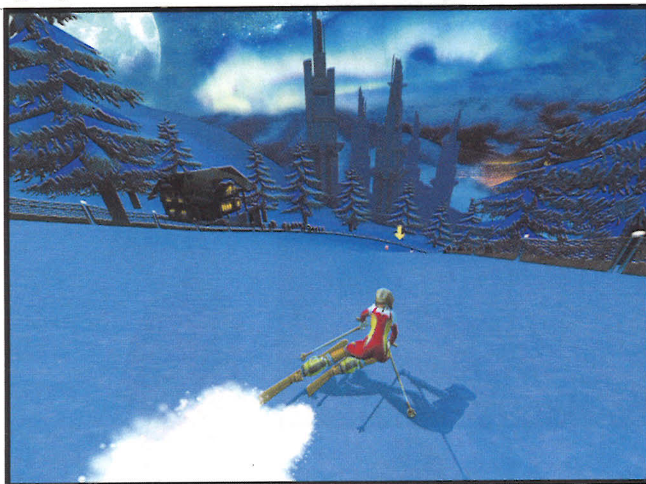
Dépenser des calories en cliquant

On quitte le futur d'Exalight pour revenir vers quelque chose de plus terre à terre : le tennis, le ski et autres trucs auxquels toute personne saine de corps et d'esprit s'adonne plusieurs fois par semaine. Si ce n'est pas votre cas, faites comme nous : plusieurs heures de sports virtuels par jour en buvant un jus de fruit, ça apaise la conscience à défaut d'enlever les graisses. Le concept d'Empire of Sports est simple : déplacer un avatar dans différentes villes pour qu'il

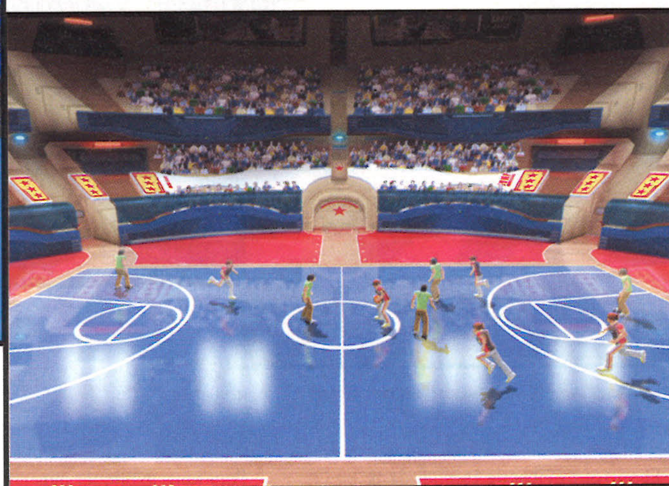


Une salle d'entraînement virtuelle, y a que ça de vrai. Du moment que ce n'est pas moi qui transpire, c'est du tout bon.

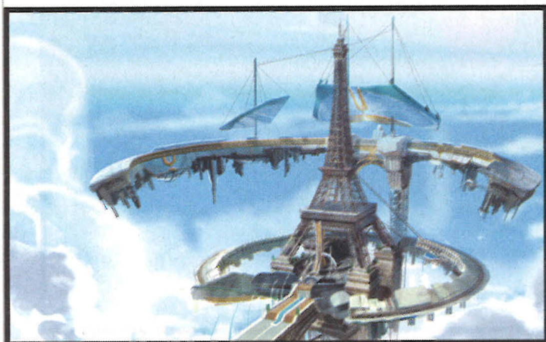




Foot, ski, basket et j'en passe. La liste des sports disponibles devrait être surprenante dans les mois à venir.



s'entraîne dans les activités sportives de son choix. La liste complète n'ayant pas été dévoilée, on nous affirme tout de même qu'il devrait y avoir à terme plusieurs dizaines de sports. Certains seront naturellement rajoutés au fil des mois après la sortie du titre. Gardez en tête qu'Empire of Sports est très loin d'un jeu de gestion de base qui vous place devant des tableaux Excel austères.
Ici, le joueur se déplace dans un véritable environnement tout en 3D pour améliorer les compétences physiques de son perso. L'idée est évidemment de se rendre au stade le plus proche et, par exemple, jouer une vraie partie de tennis comme vous le feriez en lançant votre Virtua Tennis 3. Mais avec ce MMO, F4 compte bien révolutionner la manière dont le sport va être joué. Une prise en main facile pour que Monsieur-tout-le-monde puisse s'éclater rapidement, sans contrainte et une profondeur de jeu suffisante pour intéresser les plus hardcore d'entre vous, le tout avec bon nombre d'innovations de gameplay, comme jouer sur l'endurance de l'adversaire pour le fatiguer. On a testé et sachez juste qu'un studio a enfin conçu une interface de jeu de sport VRAIMENT pensée pour le combo clavier/souris... et ça, ça change la vie ! Un autre aspect intéressant de ce titre est la discipline et le travail d'équipe. Comme participer à des matchs de basket à cinq contre cinq. Ça peut être tout simplement génial si tout le monde reste concentré sur sa position ou tourne rapidement à des mêlées bordéliques si chacun tente de garder le ballon. Mais pour remporter des victoires, il faudra naturellement être en phase avec vos coéquipiers... comme dans une vraie équipe ! Outre les centres sportifs, les villes offriront des boutiques dans lesquelles les joueurs pourront acheter



des fringues et équipements. Des marques connues devraient être de la partie, tout comme des événements organisés avec des stars et légendes du monde sportif. Au niveau économique, Empire of Sports devrait proposer deux types de monnaies. L'une restera totalement virtuelle ne servant qu'à payer certains services en jeu et l'autre pourra être échangée contre de vrais dollars. Le but étant de laisser aux plus assidus la possibilité de gagner de l'argent en jouant, un peu à la manière de Second Life. Par exemple, rien n'empêchera un joueur de passer dans le rôle du coach, d'entraîner des sportifs et de les revendre à d'autres personnes. Le tout avec des outils comme les hôtels des ventes et autres disponibles en jeu.



Mais gardons en tête que ceci est encore en cours de développement. Entre les idées de gameplay et leur réalisation avec toutes les contraintes techniques que cela engendre, il y a parfois un monde.

C'est votre banquier qui va être content

Comme tout MMO qui se respecte, Exalight et Empire of Sports proposeront un système d'abonnement. Là encore, F4 ne fait pas comme tout le monde. Le jeu sera en vente en priorité via le Net à un prix inférieur de ce qu'on a l'habitude de voir avec les boîtes classiques disponibles en magasin. Ceux qui désirent leur version CD pourront toujours la commander mais à un coût supérieur (frais de port et tout le bazar). Quant à l'abonnement mensuel, il n'a pas encore été fixé. Il serait aussi question de ce qu'on voit en Asie avec les Free2play. C'est-à-dire des objets qu'il sera possible d'acheter comme ceux proposés par les joueurs. Ceci afin de répondre à une véritable demande. Même s'il reste un sujet tabou, l'achat d'argent ou d'objets virtuels génère des millions de dollars de profit pour des sociétés comme IGE. Qu'on le veuille ou non, le nombre d'acheteurs ne cesse de croître. Ici, le but est que la personne qui passe énormément de temps en jeu puisse être récompensée en se faisant de l'argent et que celui qui n'a pas de temps de jouer ne soit pas totalement largué. Même s'il est impossible de mettre d'accord les joueurs au sujet des ventes d'objets, le système pour Empire of Sports devrait offrir un bon compromis. Mais que fait-on de celui qui n'est pas riche et qui n'a pas le temps de jouer ? A priori pas grand-chose, à part lui ouvrir un forum pour qu'il puisse pleurer et râler, il n'a pas vraiment sa place ici, ou ailleurs. Il aura le temps d'aller faire du sport IRL ! Ne reste qu'à attendre l'ouverture de la bêta, qui devrait commencer d'ici quelques semaines. Les deux projets sont prévus pour la fin de l'année et ont au moins le mérite d'être innovants. F4 a le courage de développer quelque chose de différent avec toutes les prises de risques que cela engendre. Si les projets sont aussi prometteurs qu'ils en ont l'air, le public devrait suivre sans problème.

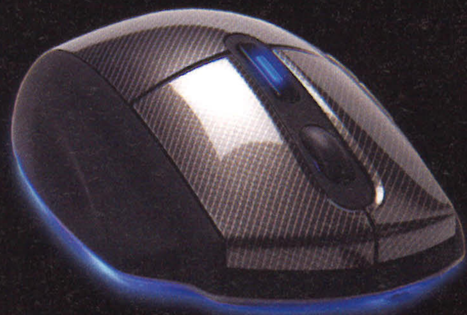






THE FRAG*

THE TOOLS*





FIGHTMOUSE ADVANCED

CAPTEUR 2000 PPP
SENSIBILITÉ AJUSTABLE À LA VOLÉE
POIDS MODIFIABLE

FIGHTBOARD ADVANCED

TOUCHES MACRO PROGRAMMABLES
«FIGHT KEYS» INTERCHANGEABLE
VERROU DE DÉMARRAGE WINDOWS

PRODUITS MAINTES FOIS PRIMÉS ET RÉCOMPENSÉS











*LA TUERIE, *LES OUTILS

REVOLTEC GAMING

PRODUITS DISPONIBLES CHEZ



WWW.MATERIEL.NET

INFODIRECT.fr

GrosBill.com

DocMicro.com



REFLEXE-MICRO.COM

Je pourrais vous parler pendant des heures de la Corée du Sud, de cette petite enclave high-tech où les habitants se réveillent le matin en espérant que le président de la partie nord du pays, Kim Jong Il, n'ait pas eu une digestion difficile... C'est pas spécialement fun de savoir qu'un type aussi lunatique utilise des missiles nucléaires pour soulager ses contrariétés. Au nord, la dictature, à l'ouest, les carnassiers hommes d'affaires de Russie et de Chine, à l'est le Japon, pays pas vraiment en odeur de sainteté : l'Histoire passée et présente enclave la Corée du Sud. Pourtant, c'est là et nulle part ailleurs dans le monde que s'écrit le futur du jeu vidéo PC... On ne reviendra pas sur l'engouement extraordinaire des compétitions d'e-sport, où StarCraft et WarCraft 3 TFT règnent sans partage sur les loisirs des jeunes Coréens. Pas plus que l'on ne va s'étendre sur cette tenace habitude de

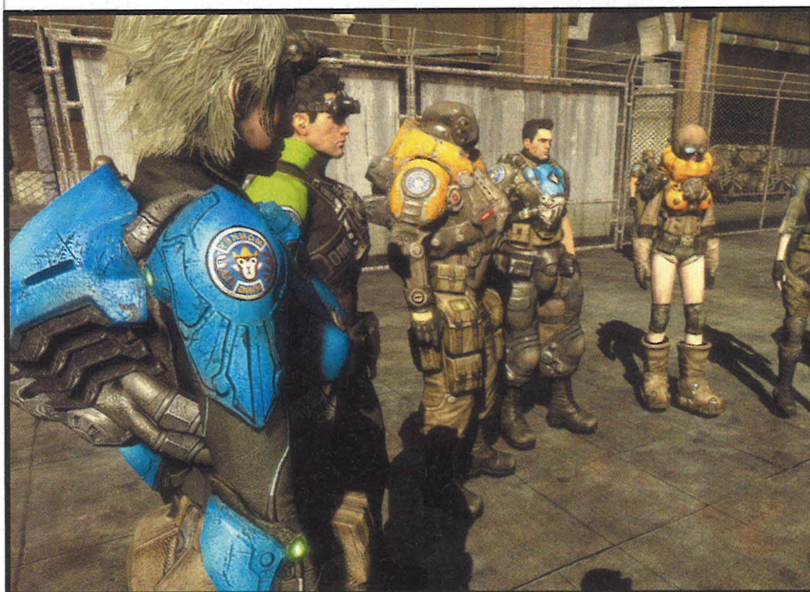


Vous pourrez jouer en vue à la troisième personne, et en vue rapprochée comme dans Gears of War.

Huxley

Quoi, moi, ninja ? La porte était ouverte, y avait de la lumière, je suis rentré et on ne m'a pas mis dehors. Donc voilà, le premier reportage jamais réalisé par un magazine occidental chez Webzen, rien que pour vos yeux. Et pour notre plaisir, parce que, Huxley, ça va le faire...

par Styx





Il sera possible d'interagir avec le décor. Boum, le baril explosif ou la caisse de munitions... les dommages collatéraux, ça aide !

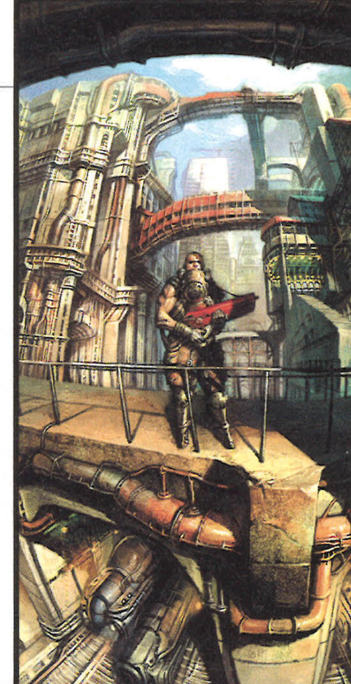
manger à genoux sur des tatamis aussi confortables que des plaques de fontes (ouille mes genoux de geek, peu habitués à un tel traitement), de ne pas accepter les cartes bancaires ou de superposer les boutiques les unes sur les autres, accessibles uniquement après avoir déambulé dans des cages d'escaliers taillées pour des Hobbits. Non, je suis venu vous parler de Webzen et de son prochain titre, Huxley.
Fondé en 2000, on connaît peu ce studio, nous Occidentaux, et pourtant : 600 employés dont 400 uniquement dédiés au développement, des studios en Chine, sept jeux déjà publiés, 800 000 abonnés payant sur le MMORPG vedette (MU, sorti en 2000), un titre qui cartonne en ce moment (SUN)... Les chiffres, ça calme toujours : malgré leur modestie, les financiers de Webzen nous en mettent plein les yeux, mais c'est vraiment pas voulu de leur part.

Thierry Henry

Après trois bons quarts d'heures de taxi dans le toujours embouteillé Séoul (facturés une quinzaine d'euros, ça surprend !), je débarque fleur au fusil en bas de l'immeuble abritant une partie des équipes Webzen, où, grâce à la magie de MSN et de l'efficacité de l'attaché de presse américain, un petit comité m'attend. Le droit de visite a été accordé le matin même : aucune certitude quant à la faisabilité de la chose à la descente de l'avion... Joystick ne venait pas que pour ça, heureusement (je sifflote d'un air innocent). En tout cas, c'est les bras ouverts (et chargé de goodies que non, je ne vous donnerai pas, bas les pattes !) que j'ai été accueilli. Les présentations faites, direction le onzième étage, après une demi-douzaine de points de contrôle électronique. On ne blague pas avec la confidentialité chez Webzen !
Jay Chung, prévenu de notre arrivée, nous accueille avec ravissement (et avec un maillot d'Arsenal au nom de Thierry Henry), heureux comme tout de recevoir, pour la première fois de sa vie, des journalistes









européens. Bah de rien vieux, j'étais de passage avec un pote, je kiffe ton jeu depuis la première seconde où j'ai posé les yeux dessus (lors de l'E3 2005), ce sont les lecteurs et moi qui te remercions ! On se cale derrière la charpente robuste et chevelue de Jay pour un tour du propriétaire : environ une centaine de programmeurs sont dispersés sur tout l'étage (en cours d'aménagement d'ailleurs), séparés par des petites cloisons à la japonaise. Partout sur les murs, des concept arts, des plans de niveaux, des diagrammes de progression et, surtout, un planning de production méticuleusement tenu à jour. Mieux vaut ne pas se laisser déborder lorsqu'on dirige un projet de cette ampleur : un MMO RPG FPS, ça demande trois fois plus de boulot que la moyenne… Trois jeux en un, le cocktail semble improbable mais croyez-moi, il va enivrer, sans pour autant être saoulant !

Les persos sont très fortement lookés, comme dans tout bon jeu asiatique.

Une sniper Alternative. Pas très solide au contact, mais invivable une fois planquée…







Huxley

Doigts palmés

MMO, donc, avec environ 5 000 joueurs attendus pour chaque serveur : ce n'est donc pas un effet de style. 5 000 personnes lourdement armées et dangereuses, divisées en deux races, les Sapiens et les Alternatives. Sapiens, tout le monde connaît, c'est vous, moi, même Faskil, en un mot des primates évolués capables de commander une bière sans éveiller l'attention dans un bar. Alternatives, c'est un peu différent : bien qu'humanoïdes, ils ont un petit quelque chose de différent, peut-être parce qu'ils ont trop forniqué avec des expériences génétiques interdites ou qu'ils ont un goût prononcé des aliens, à moins que ça ne soit l'inverse. Bref, les Alternatives ont ce charme vénéneux des avatars que l'on crève d'envie d'incarner, et pas seulement parce que les personnages féminins sont sexy à rendre priapique un eunuque. Rajoutez deux factions politiques à l'intérieur de chaque race et vous obtenez le mélange parfait encourageant à l'extermination mutuelle ! Leurs petits noms ? ONE, SYN, Alteraver, Alternix, faites vos jeux, rien ne va plus mais choisis bien ton camp, camarade.
Le lag et les déconnexions sauvages ne devraient pas venir polluer le jeu, rappelez-vous le nombre d'abonnés satisfaits de SUN... La technologie réseau, on connaît bien chez Webzen, même si l'on cède au gimmick à la mode,

Am stram gram... Les squads de base sont constitués de quatre joueurs. Y en a un qui va devoir garder les véhicules.







C'est pas pour rien que certains personnages disposeront d'un grappin, histoire d'enquiquiner le monde en se plaçant sur les hauteurs.

à savoir mélanger les joueurs PC et 360 sur les mêmes serveurs. Sacrés consoleux, à croire qu'ils s'emmerdent à jouer à huit contre huit sur Halo 2, ils ne peuvent pas nous fiche la paix avec leurs doigts palmés ?

Fall Out fanboys

Des éléments de RPG, il y en a à foison, pas pour faire joli sur les communiqués de presse mais bien en tant que rouage essentiel du gameplay PvE, sublimé par la grande expérience de Jay Chung dans le domaine. Il a souhaité éviter l'écueil de l'uniformité, avec des personnages se ressemblant tous : il sera possible de customiser entièrement son héros, à commencer par son visage. L'éditeur dédié est équivalent à celui rencontré dans les grands jeux de sports, où l'on peut tout modifier, de la taille du nez à la hauteur des pommettes en passant par les cheveux. Avec un peu d'habileté, vous devriez pouvoir incarner quelque chose qui vous ressemble ! Quant au matos et aux armures, il sera éventuellement possible de bidouiller leurs couleurs, histoire de bien se reconnaître dans les ruelles de Los Telonia.
L'action d'Huxley se passe sur Terre où, après un gros cataclysme, il ne reste plus grand-monde pour jouer au poker en ligne. La ville de Los Telonia est l'un des rares endroits habitables de la planète, malgré son style architecture proche de Nagasaki, période estivale 1945. En gros, cette cité est un gigantesque hub reliant la centaine d'instances annoncées, la plupart situées en environnement urbain. Shopping, alliances, meurtres, amélioration des compétences, c'est ici que le côté jeu de rôles sera le plus présent.
Chaque quartier possédera sa propre identité visuelle et donnera accès à divers services, comme un Chinatown paradis du marché noir, des bas-fonds où l'on peut s'étriper en toute discrétion, des zones aisées fliquées à mort...

Le système de leveling reste classique, avec des quêtes de départ pouvant se franchir en solo sans trop de souci. Mais pour accéder au contenu de niveaux avancés, il sera plus que conseillé de se trouver une guilde de roXXors digne de ce nom… Et pour ceux qui cherchent un peu plus d'intimité, quelques hameaux plus modestes (mais tout aussi délabrés) seront également disséminés sur la gigantesque surface de jeu. À l'instar d'un MMO tout ce qu'il y a de plus conventionnel, Huxley propose un système d'artisanat à base de traitement de déchets métalliques, afin d'améliorer la capacité des armes/armures et gadgets. Avec, bien sûr, un hôtel des ventes pour se faire un peu de blé. Rien n'est encore définitif concernant les classes de personnages, mais tout devrait rester dans le classique avec des complémentarités entre les avatars.

Huxley en chiffres

- 0 Lune
- 1 Docteur Huxley
- 2 races
- 2 factions politiques
- 4 joueurs par squad
- 11 joueurs max dans un raid
- 5 000 personnes/serveur
- 1 seule source d'énergie, la Lunarite

Syndrome Moulin de Tarren

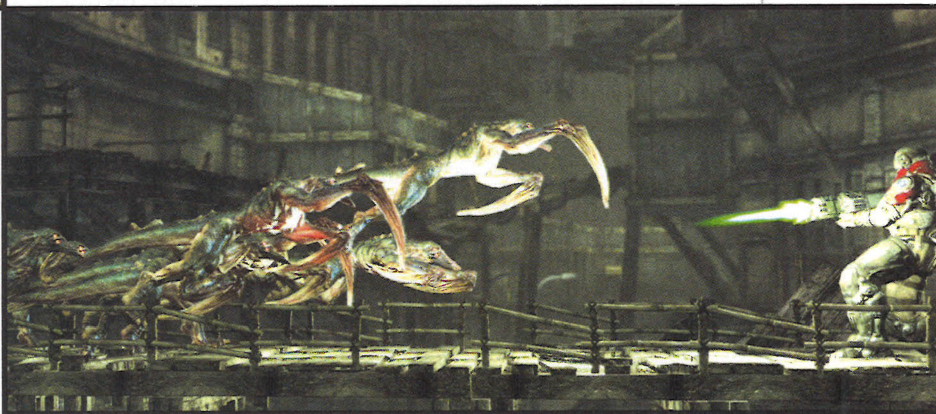
Le PvE, c'est bien, du PvP avec du RvR, c'est mieux, surtout quand on dispose de contrôles FPS (ça va pour les acronymes, vous suivez ?)… Désolé pour les pacifistes mais Huxley va tout faire pour que nous nous mettions sur la tronche en chœur, avec des zones de combats allant de l'escarmouche quatre contre quatre aux affrontements massifs cent contre cent ! Les serveurs sont optimisés pour, on ne devrait donc pas subir de lag genre « syndrome de Moulin-de-Tarren » : les zones PvP (en fait des bâtiments) se chargeront toutes seules dès que l'on sera à proximité.

Oui, il y aura des véhicules, pour se la péter Mad Max, que les bourrins dorment en paix et commencent à bosser leur craft en mécanique. Il faut dire qu'avec une interface pensée comme celle d'un FPS traditionnel, aussi bien jouable au clavier/souris qu'au pad, on ne pouvait pas espérer autre chose qu'un jeu intense et violent. Le personnage pourra sauter, tirer, utiliser un grappin, employer des drones… À noter que la précision de ses tirs sera conditionnée par le système de compétences et que l'on pourra acquérir des aides à la visée. C'est en tout cas très intuitif, ça bouge vite et bien : les arthritiques du clic devront se magner pour gagner du skill en FPS d'ici la sortie du jeu en révisant leurs gammes sous Quake ou Unreal Tournament, conseil d'ami… Et comme vous pouvez le voir sur les screenshots, cette petite merveille est un régal pour la rétine et qui ne devrait pas être trop gourmande de surcroît, mixité 360 oblige. Tout est fait sous le moteur Unreal Engine, un outil parfaitement maîtrisé par l'équipe de dév' qui dispose d'une carte secrète avec Cédric « Inoxx » Fiorentino, le frenchy de l'équipe qui bossait précédemment chez Epic sur ce moteur… Forcément, ça aide et ça permet de comprendre pourquoi le titre se trouvera sans aucune peine une place au sommet de la hiérarchie des jeux qui tuent la rétine. On l'a vu tourner, croyez-nous, c'est fluide et le minimum syndical de 30 frames par seconde sera respecté, même sur une config banale.

Mine de rien, quatre heures (sur les deux initialement prévues) se sont écoulées et bon, y a un jeu à finir… On ne va pas abuser de la gentillesse de nos hôtes, direction la sortie non sans récupérer un créneau de sortie, soit la fin de l'année pour les Coréens et le premier trimestre 2008 pour le reste du monde.



Des mobs ! Dans Huxley, ils ressemblent à des insectes pas gentils, avides de chair fraîche… Butez-les, lootez-les et partagez les ressources avec vos potes !



On vous avait dit de ne pas vous balader tout seul dans les endroits les plus sombres… C'est pas pour rien que l'on parle de MMO.

Quelques questions à Jay Chung

Une interview à la Lost in Translation qui a fait transpirer notre aimable équipe de traducteurs... Monsieur Chung est un bavard, ce qui est pratique quand on a plein de questions. Et la langue de bois, chez Webzen, on ne connaît pas !



JOYSTICK : COMMENT VOUS EST VENUE L'IDÉE D'HUXLEY ?
Jay Chung : Mes jeux préférés m'ont donné l'inspiration : j'adore Quake 3, Unreal Tournament et PlanetSide. J'ai également beaucoup aimé Everquest 2 et les mondes persistants. J'avais envie de mélanger les deux genres et voilà !

POURQUOI CE NOM ?
Ah, ça c'est une question que l'on me pose souvent, je ne pensais pas que ça allait autant intriguer les gens !
Il n'y a pas de rapport avec Aldous Huxley l'écrivain (NDLR : auteur du Meilleur des mondes). Il s'agit du Docteur Huxley, un personnage très important dans le jeu. Au départ, c'était le nom de code du jeu puis il est devenu officiel.

QUELLES VONT ÊTRE LES MÉCANIQUES DE JEU ?
Huxley est bâti autour d'un système de squad de quatre joueurs. On monte sa petite équipe et ensuite on sélectionne les missions à effectuer. En PvE, c'est à base de coopératif : il faudra lutter ensemble contre des mobs, qui peuvent donner des récompenses servant pour le craft, des armes, etc. Sinon, les joueurs pourront également créer leurs propres quêtes !
Les raids seront constitués de squads multiples, tout simplement. Il y aura également des missions solo un peu plus orientées grand public, plus simples. Elles serviront à faire avancer le scénario du jeu. Avec ce système, j'espère toucher plusieurs types de joueurs et les faire cohabiter.

ET EN CE QUI CONCERNE LE PVP ?
Chaque frag donnera de l'expérience PvP et peut apporter des Points de bataille. Il faut savoir que les résultats des affrontements entre les joueurs influeront sur l'économie du jeu. En fait, tout tourne autour de la conquête de la Lunarite...

LUNARITE ?
Le grand cataclysme dont je vous parlais plus tôt (cf. reportage), c'est en fait la destruction d'une très grande partie de la Lune. Les fragments tombés sur Terre sont une source d'énergie très convoitée par les deux factions. Il y aura une lune brisée dans le ciel d'Huxley !

COMMENT SERONT GÉRÉS LES DÉCÈS ?
On ne devrait pas mourir trop souvent dans Huxley, mais sinon il va y avoir un système de respawn dans les instances PvP. Si on meurt en PvE, on sera téléporté chez soi, avec des petites pénalités telles des réparations à effectuer sur l'équipement. Le nombre de morts sera limité et chronométré, pour éviter les campeurs.

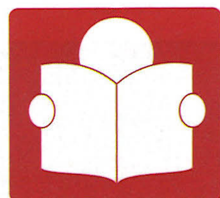
POURQUOI MÉLANGER LES SERVEURS CONSOLES ET PC ?
C'est très à la mode de faire du jeu multiplates-formes, et je pense que ça va rendre mon jeu plus fun. Les avatars consoles/PC ne seront pas identiques, on pourra les différencier et c'est fait exprès.
En plus, les gameplays seront différents sur les deux versions, ce ne sont pas les mêmes publics de toute façon. Par exemple, il va y avoir des quêtes sur PC où il faudra aller tuer des joueurs Xbox !

MERCI BEAUCOUP POUR VOTRE PATIENCE, ON REVIENDRA VOUS VOIR DÈS QUE POSSIBLE... ET ON ATTEND NOS CLÉS BÊTA.
Ah, ah, sans problème, avec grand plaisir !



Abonnement immédiat
simple et rapide tout en économisant
jusqu'à 50 % !*

*sur le prix de vente en kiosque



mes **magazines** favoris.fr



l'adresse favorite de vos magazines favoris



21 %
D'ÉCONOMIE



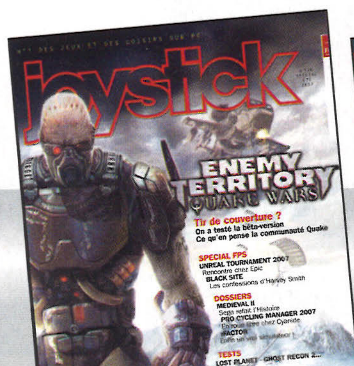
47 %
D'ÉCONOMIE



50 %
D'ÉCONOMIE



47 %
D'ÉCONOMIE



47 %
D'ÉCONOMIE



47 %
D'ÉCONOMIE



50 %
D'ÉCONOMIE



31 %
D'ÉCONOMIE

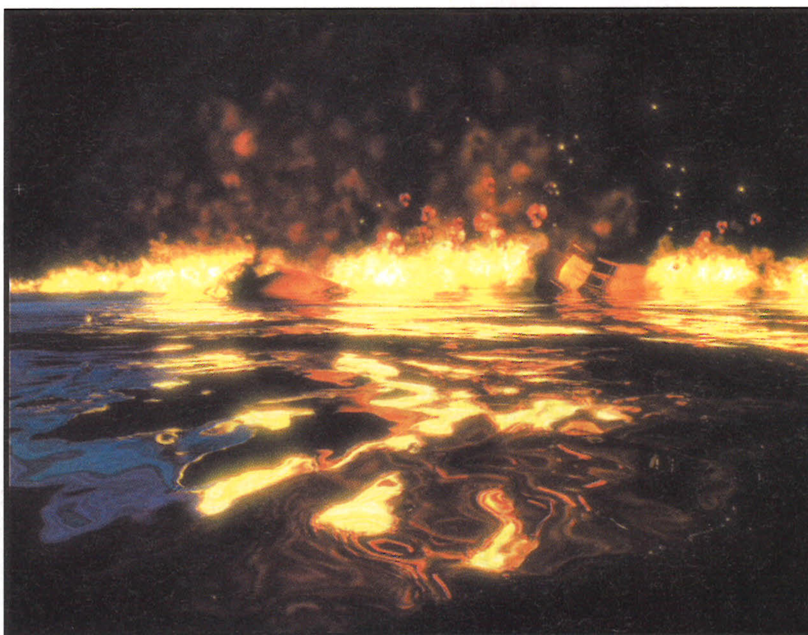
ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE à VOS MAGAZINES FAVORIS

BioShock : Tendez la joue

J'avoue : plus je vieillis, plus il devient difficile de m'impressionner. Au risque de m'attirer les foudres des fans, je dois bien admettre que je fais partie des déçus d'Half-Life 2 : level design très inégal (les phases à moto-jet, pitié !), scénario obscur

Je crois que la dernière fois que j'ai pris une claque d'une telle violence, c'est quand j'ai annoncé à mon ex que je la trompais avec sa meilleure amie. La différence avec BioShock, c'est que cette fois-ci, j'ai vraiment adoré ça.

par Faskil



Le capitaine du bord et son équipe vous souhaitent un agréable séjour et espèrent vous revoir bientôt sur nos lignes.

qui masquait difficilement des lieux communs narratifs, intelligence artificielle globalement plutôt déficiente... Du coup, à l'annonce de BioShock, j'avais retrouvé un peu d'espoir. La dernière fois que j'avais eu l'occasion de voir le jeu tourner, c'était l'année dernière pendant l'E3. Et il ne m'avait pas fallu plus de vingt minutes de démo par Ken Levine himself pour ressentir des frissons d'excitation et d'impatience me parcourir l'échine. Et là, je reviens de deux jours à Londres, durant lesquels j'ai pu jouer à une version quasi finale du titre – sur PC qui plus est. Et vous savez quoi ? Je pense que j'ai encore une belle grosse marque rouge sur la joue. BioShock, c'est la claque que j'attendais depuis mille ans. Environ, hein, on ne va pas pinailler.

Déli Shock

Dès les premières secondes du jeu, l'atmosphère particulière qui s'en dégage vous agrippe par la peau du cou pour ne plus jamais vous lâcher. La cinématique d'ouverture, très courte, débute par ces quelques mots : « 1960, au dessus du Pacifique... ». Le héros (vous, donc) tient dans les mains une photo de famille. Laconique, il s'exclame : « Mes parents m'ont toujours dit que j'étais voué à faire de grandes choses. Ils avaient raison... ». Et là, c'est le drame. L'avion se crashe et, miraculeux survivant, vous vous retrouvez en pleine mer, cerné par des débris de l'appareil en feu. Un peu subjugué, j'attends la suite. Le type de 2KGames qui supervise la session me fait de grands signes : « C'est à toi de jouer, vieux ». Ah bon, déjà ? Mince, ça change des introductions kilométriques. Je slalome donc illico entre les flammes pour déboucher sur une petite plate-forme, sortie de nulle part. Je grimpe quatre à quatre les marches d'un escalier en pierre et je déboule dans une pièce obscure qui s'illumine soudain, dévoilant une sorte de bathysphère. Sans trop me poser de questions, je grimpe à l'intérieur. Bienvenue à Rapture ! Le voyage commence...

Ah, l'utopie... Rêves, aspirations... déchéance.





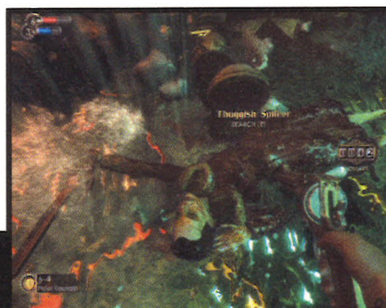
Même chez 2kGames, ils ont engagé des Big Daddys pour monter la garde. Des fois que j'essaie de me barrer avec le jeu...

Je ne peux rien dire

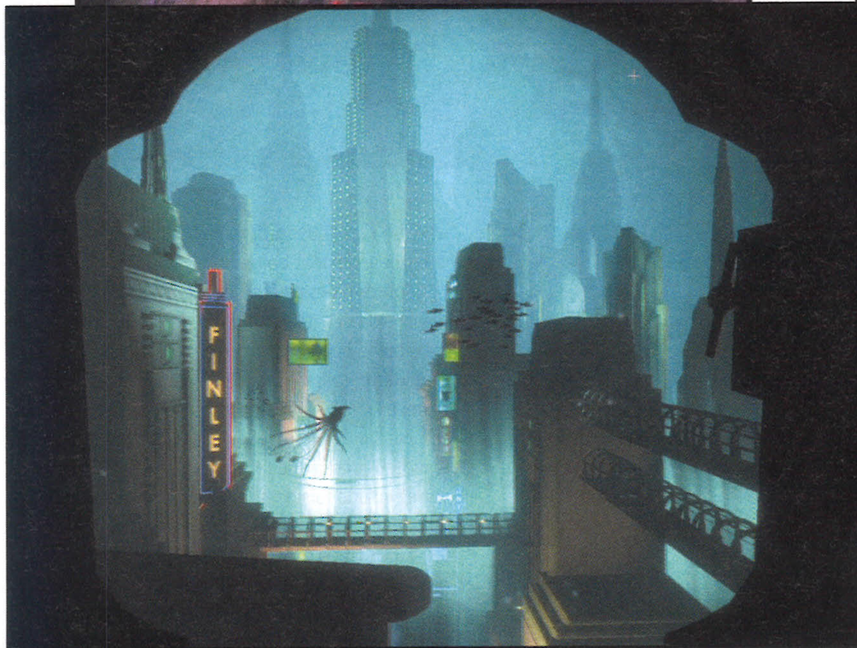
Rassurez-vous, je ne vais pas vous ruiner l'intrigue en vous racontant tout. D'abord, parce que ce ne serait pas sympa. Ensuite parce que les gars d'Irrational Games m'ont promis des sévices corporels si je le faisais. Or, je tiens à mon



Régulièrement, il vous faudra recharger votre réserve d'Eve, la substance qui vous permet d'utiliser vos pouvoirs.



Comme dans tout RPG qui se respecte, on pourra « looter » les cadavres. Et il y en aura un paquet…





On l'a déjà dit mille fois, mais l'Unreal Engine fait super bien l'eau.

Rapture : une ville, une utopie, un cauchemar.



Les joies d'une électrocution collective, ou comment utiliser l'environnement à son avantage.

intégrité physique. Ce que je peux vous dévoiler, c'est que la cité dans laquelle vous allez mettre les pieds est le résultat d'une expérience qui a mal tourné, une utopie imaginée par des scientifiques, des artistes et des industriels, et qui a en fait viré au véritable cauchemar. Avec l'aide d'un rescapé qui cherche à tout prix à s'échapper de ce tombeau maudit, on va donc progresser jusqu'au cœur de la ville, découvrant progressivement les horreurs qu'elle abrite. Dès les premiers instants du jeu, ma santé mentale est mise à rude épreuve : des sortes de mutants me mettent K.-O. Alors que j'agite frénétiquement la souris pour tenter de me relever, une petite fille aux yeux injectés de lumière et accompagnée d'un énorme bonhomme vêtu d'une sorte de scaphandre s'approchent de moi. D'une petite voix étrange, elle murmure : « Il respire encore, ce n'est pas encore un ange. On reviendra plus tard, Mister Bubbles ». Glups.

Gym-tonics

Bon, trêve de préambule, intéressons-nous un peu au gameplay. BioShock, vous le savez déjà, est un FPS mâtiné d'un peu de RPG, une sorte de System Shock version « horreur & Arts-Déco ». Dans l'enceinte de Rapture, tout tourne autour des modifications génétiques. Pour y survivre, vous allez donc devoir à votre tour vous injecter des trucs pas catholiques pour bénéficier de pouvoirs qui vous serviront à lutter à armes plus ou moins égales avec les âmes perdues qui hantent la cité. On en dénombre deux types : les Plasmids, qui correspondent à des sorts actifs (pour lancer du feu, de la glace, faire usage de télékinésie, etc.) et les Tonics, sorts passifs qui vous permettront d'améliorer certaines de vos compétences (physique, combat et ingénierie). Le problème, c'est qu'on ne dispose que d'un nombre limité de « slots » auxquels affecter ces pouvoirs. Bien entendu, plus on progresse dans le jeu, plus on récolte d'Adam (la substance à la base de tout le génie génétique) et plus on peut développer ses talents, mais aussi en augmenter le nombre. Certes, en attendant de pouvoir les utiliser, on peut les stocker dans sa banque de données génétiques, mais pour les rendre actifs, il faudra impérativement passer par un appareil spécial, qu'on ne trouve que de manière relativement disparate dans les décombres de la cité.
Ce qui oblige à faire des choix – c'est la thématique par excellence du jeu.

Cherche cerveau désespérément

Car outre des choix d'ordre éthique (dont je ne peux pas vous parler ici sans révéler l'essence du scénario, mais vous comprendrez bien assez tôt), il est en effet inutile de bourrer dans le tas en dégainant votre mitrailleuse : ce genre d'approche à la Unreal Tournament se soldera

inévitablement par une mort rapide et sans appel. Non, à Rapture, il vaut mieux faire usage de subtilité. Une flaque d'eau sur le sol ? Balancez un rayon électrique sur l'ennemi et tous ses petits camarades y pataugeant : tout ce beau monde partagera immédiatement les joies d'une électrocution collective. Mais vous pourriez aussi faire usage de la télékinésie pour agripper un ours en peluche qui traîne dans un coin, y mettre le feu, et balayer l'air devant vos adversaires pour les transformer illico en barbecue. Les possibilités de combinaison sont illimitées et, au final, il y a plus d'une méthode pour parvenir à ses fins. À vous de choisir celle qui vous satisfait le plus. Personnellement, j'ai rapidement pris l'habitude d'utiliser mon pouvoir de télékinésie pour attraper au vol les grenades qu'on me balançait et les expédier vite fait bien fait à leur point d'origine, avec les conséquences explosives qu'on imagine. Et c'est pareil pour les pouvoirs passifs : certains vous permettent d'être plus furtif face aux caméras de surveillance qui pullulent dans la région, d'autres vous permettent de les pirater plus vite… Ah oui, j'oubliais : comme dans System Shock, on pourra aussi jouer les « hackers ». Des tourelles font qu'à vous embêter en vous tirant dessus ? Un petit coup de rayon glacé sur leur tronche, un petit « hack » et hop, elles deviennent vos copines et se mettront à flinguer tous ceux qui essaieront de vous dérouiller. Bref, ça ajoute une dimension stratégique certaine et ça, c'est le pied intégral. Parce que, pour une fois, on ne vous enjoint plus de foncer tête baissée, l'arme au poing, en tirant sur tout ce qui bouge. Non, on vous demande aussi de réfléchir. Beaucoup. Du coup, si vos « skills » à Quake 4 ne vous permettent pas d'ordinaire de survivre plus de trois minutes, dans BioShock, vous avez toutes vos chances. Tout simplement parce qu'il y a mille et une manières de progresser. Et la force brute n'est généralement pas la meilleure.



Comment ça, « J'aime pas les barbecues » ? Allez, fais pas ta chochotte.



Les Big Daddys sont les gardiens des Little Sisters (les petites filles bizarres qui récoltent l'Adam sur les cadavres). Celui-ci est visiblement très énervé. Je n'en ai plus pour longtemps.

Un monde qui vit



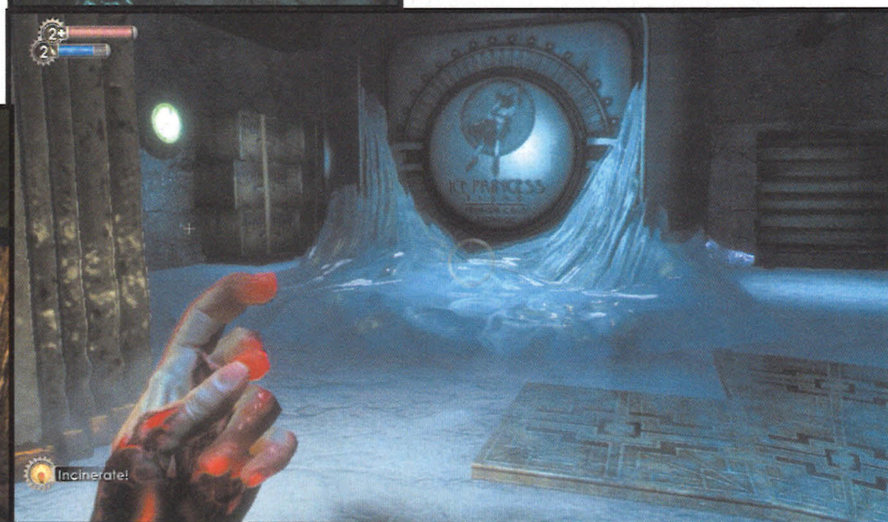
es subtilités du gameplay ne s'arrêtent pas là : on peut également prendre des photos de ses adversaires pour les étudier et se voir attribuer différents bonus liés à ces créatures, on peut boire de l'alcool et fumer des clopes pour obtenir des petits « boosts » provisoires, etc. Je dispose de peu de place pour tout vous détailler ici, mais on ne manquera pas d'être plus exhaustif dans le test. Retenez juste ceci : le gameplay de BioShock est riche, très riche. Et du coup, très jouissif aussi. Tout comme l'ambiance d'ailleurs. Je vous passe la tirade sur le moteur graphique : matez les screenshots, vous verrez qu'une fois de plus, l'Unreal Engine fait des merveilles. Mais ce qui fait surtout la différence avec les autres titres du genre, c'est l'ambiance sonore, proprement hallucinante, et qui participe beaucoup à l'immersion incroyable que suscite le jeu. Au contraire d'un Doom 3 par exemple, où les développeurs ont tout misé sur l'effet de surprise (qui du coup, après le troisième monstre qui sort des murs, ne fonctionne plus du tout), ici, l'accent est mis sur l'atmosphère pesante et dérangeante qui règne à Rapture. Vos adversaires parlent beaucoup, hurlent « MAKE IT STOOOOP ! » quand vous leur mettez le feu en cherchant désespérément un point d'eau, lâchent parfois un « Thank you » murmuré quand vous leur assénez le coup fatal… Bref, Rapture « vit ». Un peu

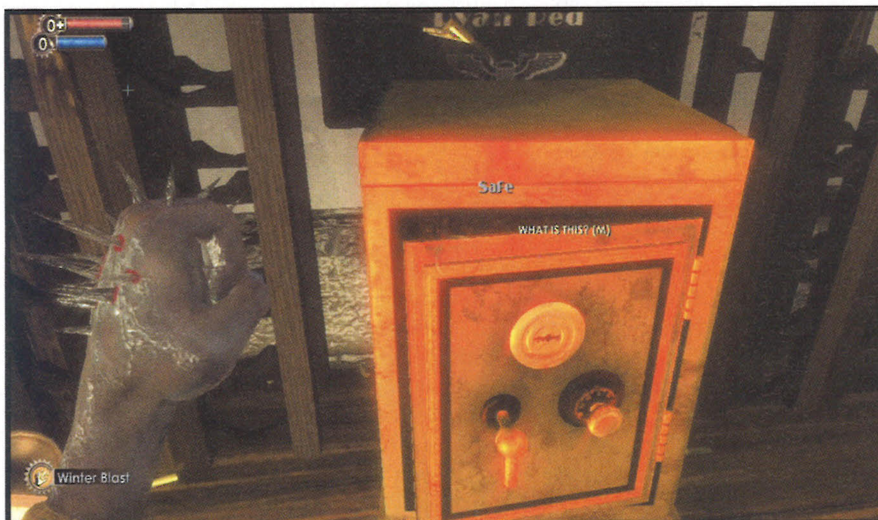


Une porte bloquée par la glace ? Un petit coup de lance-flammes et ce ne sera plus un problème.

Quand on flingue un Big Daddy, la Little Sister qui l'accompagne se met à chialer. Et croyez-moi, ça vous déchire le cœur. J'adore.







On pourra aussi looter des coffres, mais pour cela, il faudra d'abord les crocheter. Et c'est loin d'être facile.

Bon, Roger Rabbit, arrête de faire l'idiot et descends de là tout de suite.



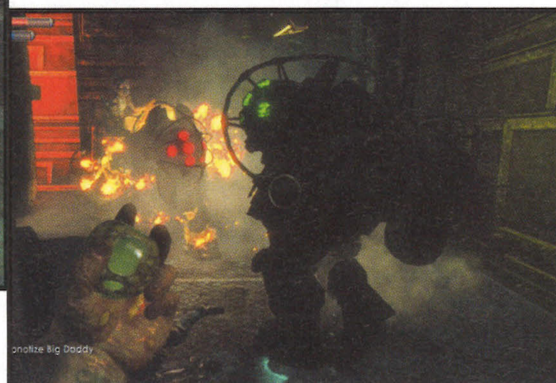


partout dans le jeu, vous pourrez récupérer des cassettes qui vous en apprendront plus sur le background de l'histoire. Là non plus, je ne vous en dirai pas plus, sachez juste que certaines de ces révélations sont réellement troublantes et risquent de mettre les âmes sensibles un peu mal à l'aise. Même si l'ensemble n'est pas dénué d'humour, on baigne en permanence dans le cynisme et la folie, ce qui justifie parfaitement l'interdiction aux moins de 18 ans dont le titre a écopé. Ajoutez à cela une musique estampillée années 50, en complet décalage avec l'univers glauque et horrifique, et vous aurez une vague idée de ce qui vous attend à Rapture.

Quoi, c'est déjà la fin ? !

Rraaah, je n'ai pas droit à plus de pages, alors que j'aurais encore tellement de choses à vous dire ! Bon, en conclusion : moteur 3D qui poutre, ambiance sonore fantastique, gameplay qui déchire. Que demander de plus ?
Je sais que, d'habitude, on essaie de ne pas trop s'emballer dans une preview, mais là, j'ai du mal. Et j'ai tellement envie de vous raconter tout le scénar', tant il envoie du bois. Mais je risquerais de me fâcher avec Ken Levine et bon, ce serait un mauvais calcul de ma part. Juste un conseil : ne vous fiez pas aux apparences. Voilà, c'est tout, motus et bouche cousue maintenant. Bon, pour être tout à fait honnête, j'émettrais tout de même deux légères réserves. La première concerne la configuration nécessaire pour faire tourner le bébé : j'ai eu la chance d'y jouer sur un Core2Duo, équipé d'une 8800 et de 2 « gigôts » de RAM, donc forcément tout était fluide. Mais si j'avais un PC plus modeste, j'attendrais tout de même le test avant de foncer. Deuxième inconnue : quid de la localisation ? Le titre sera proposé en version 100 % française à sa sortie, on croise donc les doigts très fort pour que les doubleurs ne nous niquent pas complètement l'ambiance sonore si riche (et surtout, si importante). En dehors de ça, vous pouvez d'ores et déjà considérer BioShock comme un tout grand jeu. J'ai beau l'avoir déjà terminé, je meurs d'envie de m'y remettre. C'est dire.





Deux Big Daddys qui se mettent sur la tronche ?
Oui, mais c'est à vous de découvrir comment c'est possible.

Quelques questions à Ken Levine

Le reportage vous a mis l'eau à la bouche ? Vous en voulez encore ? Allez, rien que pour vous, Ken Levine, le papa de BioShock, a accepté de répondre à nos questions. C'est parti !

JOYSTICK : L'HISTOIRE DE BIOSHOCK SE DÉROULE DANS UN UNIVERS PLUTÔT INHABITUEL, À MI-CHEMIN ENTRE METROPOLIS ET LOVECRAFT. COMMENT VOUS EST VENUE L'IDÉE ?

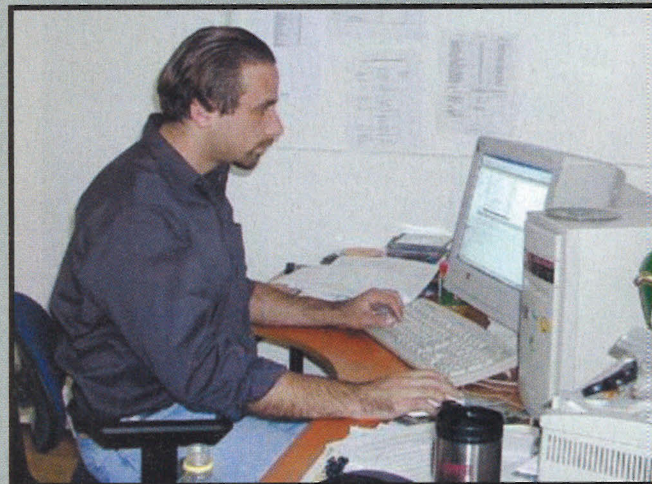
Ken Levine : J'avais envie de sortir du moule des « shooters » qui se déroulent dans des complexes militaro-industriels ou des environnements urbains modernes bruns et gris. On peut dire qu'une partie de mon inspiration vient de ce constat de statu quo et d'une volonté d'y mettre un terme. Quand a-t-on vu pour la dernière fois dans l'univers du jeu un FPS dont l'action se déroule dans une cité sous-marine des années 1940-50 ? À ma connaissance, jamais. Qui plus est, les joueurs sont aujourd'hui fatigués de ces carnages sur des champs de bataille ou dans les rues de villes.

QUE SIGNIFIE LE TITRE ?

Dès le début, BioShock a été un jeu parlant de mutations génétiques. Aussi bien le héros que la plupart des personnages de l'univers voient leur vie et leur psychologie altérées par une substance génétique baptisée Adam. Le choc engendré par cette substance créée biologiquement et son effet sur les normes de la société ont suffi à détruire complètement une utopie sous-marine. Donc, le nom BioShock, outre le fait qu'il soit court, facile à retenir et qu'il suggère de l'action, décrit également ce qui arrive au joueur et au monde dans lequel il évolue.

QUELLE A ÉTÉ LA PLUS GRANDE DIFFICULTÉ À LAQUELLE VOUS AVEZ DÛ FAIRE FACE EN ATTAQUANT UNE TELLE HISTOIRE ?

Un des plus grands défis, en ce qui concerne l'histoire, était de brider mes prétentions « académiques » et d'introduire assez d'éléments économiques et philosophiques pour rendre l'histoire plus intéressante, plus cool, sans aller à l'encontre de l'action, des explosions et de la folie tactique propres à un FPS qui poutre. Je voulais que l'histoire soit intéressante, profonde, pleine de sens et facilement accessible aux joueurs intéressés. Je voulais aussi que le jeu ait du sens et soit fun pour ceux qui n'auraient rien à fiche d'Ayn Rand (NDLR : philosophe et romancière américaine qui a fortement influencé l'écriture de Levine), du capitalisme ou de la philosophie, et qui voudraient juste dégommer



Ken Levine, déjà au taf sur BioShock 2 ?



Voilà le genre de puzzle qu'il faudra résoudre pour « hacker » les tourelles ou autres caméras de surveillance.

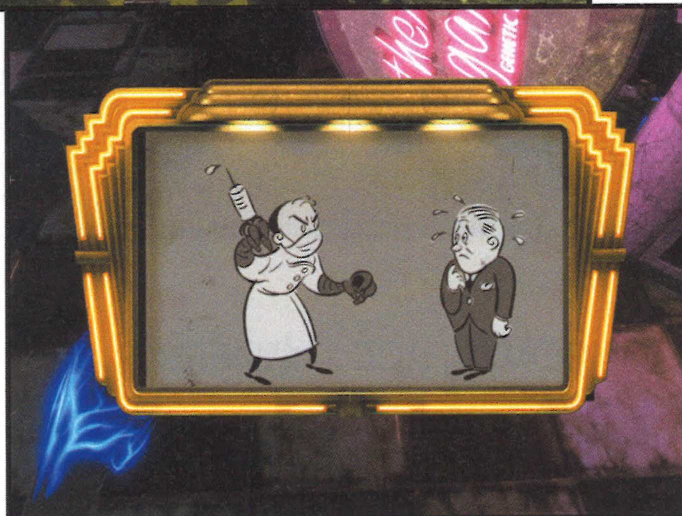
Quand je vous disais que l'utopie avait mal tourné, je ne déconnais pas...





Le U-Invent vous permettra de fabriquer des munitions ou autres à partir d'objets récoltés. Un genre de crafting simplifié, en somme.





Un petit côté Fall Out 3 dans les illustrations qui présentent les pouvoirs, vous ne trouvez pas ?

du monstre avec des armes puissantes avant de jeter leurs corps en flammes sous le nez de robots fous.

Quelles ont été vos sources d'inspiration ?
J'ai toujours été intéressé par l'idée de dystopia (NDLR : utopie dysfonctionnelle) – lorsqu'un idéal utopique tourne au désastre et s'enfonce dans une folie destructrice. Cette idée a conduit à la création de Rapture : je voulais créer un endroit où une croyance philosophique était poussée à son extrême, et ensuite explorer comment cela conduirait inévitablement à sa perte. Ici, c'était une philosophie à la Rand : Rapture serait un endroit où les gouvernements et les religions n'auraient pas leur mot à dire dans la distribution des ressources. Mais comme toute idée inflexible, celle-ci véhicule les semences de sa propre destruction. En ce qui concerne le gameplay, une des choses que je voulais le plus réaliser était des combats contre des boss qui ne soient pas pourris. Le monde du jeu (et mes propres anciens jeux sont parmi les pires) regorge de combats contre des boss répétitifs, basés sur la recherche d'une faille cachée, bref de quoi briser l'intérêt du jeu. On peut dire que j'ai cherché à ne pas répéter les erreurs du passé.

Le jeu est plutôt sombre. Vous n'avez pas ressenti le besoin, par moments, d'égayer un peu tout ça ?
Non, ça ne nous a posé aucun problème. Il n'y a rien de particulièrement gai à Rapture. Ce qu'on voulait par contre, c'était donner des indications au joueur que le monde était plutôt joyeux avant son arrivée, à l'époque où Rapture fonctionnait plus ou moins comme prévu. Donc, il y a des indications d'un bonheur éphémère, d'une innocence perdue, partout dans l'aire de jeu. Cela sert à rendre la tragédie plus poignante : on ne se préoccuperait pas autant des pauvres citoyens torturés de Rapture si on ne vous rappelait pas constamment qu'ils eurent un jour une vie décente.

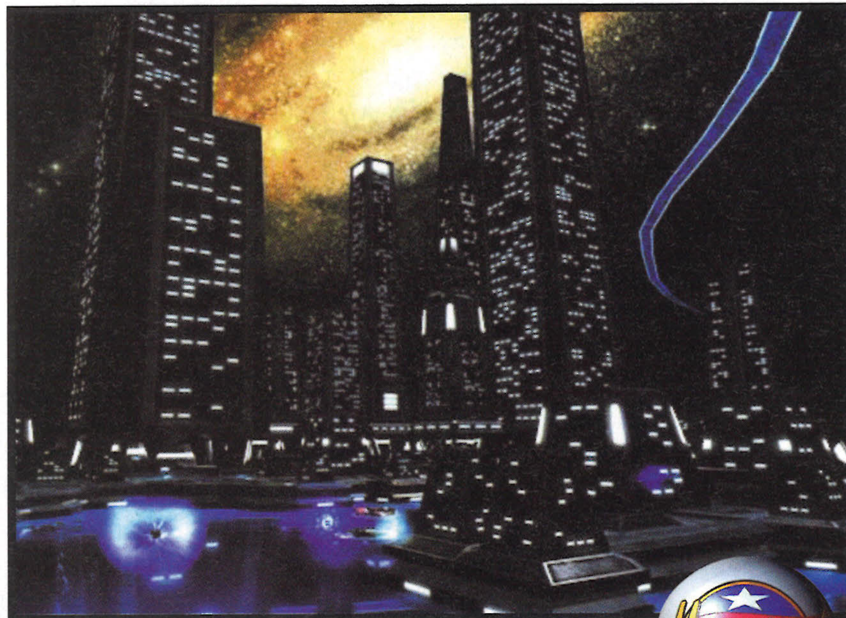
Est-ce que le jeu est ouvert avec plusieurs fins ?
Bien que le jeu ait une seule histoire principale, le joueur aura néanmoins des choix à faire au fur et à mesure qu'elle se dévoile. Il y a plusieurs fins, et celle que vous verrez dépendra des choix que vous aurez faits pendant votre progression.

Pouvez-vous nous en dire plus sur le héros ?
Non, à moins de vous « spoiler » l'histoire. Mais je peux vous dire ceci : il a un passé intéressant, lié à d'autres aspects du scénario. Mais c'est aussi un gars comme vous et moi : ce n'est pas un super soldat ou un spécialiste des arts martiaux ou quoi que ce soit du genre. C'est juste un gars balancé dans une situation vraiment pourrie, et à qui l'on demande d'en tirer le meilleur.

Quel est l'élément du jeu dont vous êtes le plus fier ?
Je résumerais ça par les mots : « Combattez selon vos propres termes ». Dans la plupart des FPS, on suit grosso modo un long couloir dans lequel on se bat quand le jeu a décidé qu'on devait se battre, en utilisant les armes choisies par les développeurs. BioShock ne fonctionne pas selon ces présuppositions. En tant que développeurs, on ne sait pas quand vous allez vous battre, ou quelles armes ou tactiques vous allez utiliser. Par exemple, les Big Daddies sont de gros monstres errants, mais ils ne vous attaqueront pas tant que vous ne les provoquerez pas. Ce qui veut dire que vous pouvez les combattre n'importe où, avec les armes de votre choix : « Selon vos propres termes ».

CE MOIS-CI, IL VA FALLOIR ALLER PÊCHER DANS LES ZONES LES PLUS ÉLITISTES, SI VOUS SOUHAITEZ TROUVER DU GROS POISSON. OUBLIEZ DEUX MINUTES LES MOTS « INTUITIVITÉ » ET « FUN ». ON VOUS PROPOSE DES TITRES QUI ONT DU RELIEF, DES TITRES À DOMESTIQUER À LA FORCE DU POIGNET ET DE L'ENCÉPHALE, MAIS DOTÉS D'UNE RÉELLE RICHESSE DE JEU : COMBAT MISSION, SPACEFORCE ET THREADSPACE : HYPERBOL. PLUTÔT QU'UN RÉSUMÉ, ALLEZ VOIR DIRECTEMENT LES TESTS POUR VOUS FAIRE UNE IDÉE. CÔTÉ FPS, PAS DE BONNE SURPRISE, À MOINS QU'ON NE RANGE DANS CETTE CATÉGORIE CES PERLES « NANARESQUES » QUE SONT THE SHIELD, ANDERSON AND THE LEGACY OF CTHULHU ET ALPHA PRIME. À LES VOIR DÉBARQUER PAR VAGUES, ÇA M'A D'AILLEURS DONNÉ ENVIE DE CRÉER UN TROPHÉE SPÉCIAL, POUR RÉCOMPENSER CES TITRES CAPABLES DE REPOUSSER TOUJOURS PLUS LOIN LES LIMITES DE LA « BEAUFITUDE ». À VOIR...

Tuttle





JEU DU MOIS

THREADSPACE : HYPERBOL

ÉDITEUR ATARI U.S.
DÉVELOPPEUR LOCAINE STUDIO

J'AVAIS ENVIE DE PROVOQUER UN TOLLÉ. EN COLLANT UN MÉGASTAR À THREADSPACE : HYPERBOL, ÇA DEVRAIT PAS ÊTRE TROP DUR. À LA RÉDAC, PERSONNE NE CONNAISSAIT ET IL Y A FORT À PARIER QUE C'EST AUSSI VOTRE CAS. EN PLUS, LE CONCEPT DU JEU EST EXTRÊMEMENT DIFFICILE À EXPLIQUER ET ÇA N'EST ACTUELLEMENT DISPONIBLE QU'EN TÉLÉCHARGEMENT SUR STEAM (CARTE BLEUE ET INTERNET OBLIGATOIRES). QUESTION INNOVATION ET PLAISIR DE JEU, C'EST POURTANT UN SUMMUM ET JE N'AI DONC PAS RÉSISTÉ AU PLAISIR DE TRANSGRESSER LES INTERDITS, QUITTE À M'ATTIRER LES FOUDRES D'UN CERTAIN CHEVELU...

Liberté d'expression



PUTAING FASK, SORS DE CE CORPS ! JE VEUX RETROUVER UNE VIE DE TOULOUSAING NORMALE, AVEC LE NAIT, DE VRAIES VACANCES ET UNE PS3 QUI MARCHE. MAINTENANG J'APPRENDS QUE CAPECOME VA METTRE DU CONTENU POUR LOST PLANETEU SUR PC. PUTAING, ET MA XBOX 360 ALORS ? ÇA ME FOUT HORS DE MOUA ÇA. PUTAING, JE VAIS ALLER ME BOIRE UN PASTAGA, TIENG.

Le jeu du moment
WOW + ADD-ON
Le jeu attendu
MYSTÈRE



BON, JE NE SAIS PAS QUI C'EST, MAIS IL Y A UN TYPE BIZARRE QUI VIENT S'ASSEOIR À CÔTÉ DE MOI TOUS LES JOURS AU TAF. EN PLUS, IL A UNE PETITE QUEUE DE CHEVAL (SUR LA TÊTE, YAVIN, DU CALME). ET IL N'APPORTE PAS LE CAFÉ, DONC CE N'EST PAS UN STAGIAIRE. IL SE FAIT PASSER POUR FUMBLE MAIS IL BOUFFE DES LÉGUMES. QUELQUE CHOSE NE TOURNE PAS ROND. ALLEZ, C'EST BON, J'APPELLE LA SÉCURITÉ.

Le jeu du moment
DÉGUSTER UNE RACLETTE EN TERRASSE
Le jeu attendu
BIOSHOCK



N'EN JETEZ PLUS ! ON A TROUVÉ LE T2 DE NOS RÊVES APRÈS QUE DES MILLIARDS DE LECTEURS ONT RÉPONDU À MA REQUÊTE. NON, JE DÉCONNE, VOUS N'AVEZ RIEN ENVOYÉ OU ALORS STYX A « OUBLIÉ » DE M'EN INFORMER AFIN D'ENRICHIR SA COLLECTION PERSONNELLE DE DEUX PIÈCES. CELLE QU'IL CACHE DANS UN TIROIR DE SON BUREAU. TIENS AU FAIT, VOUS CONNAISSEZ UN BON PSY ?

Le jeu du moment
DÉMÉNAGER
Le jeu attendu
UNREAL TOURNAMENT 3

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) S.T.A.L.K.E.R.
GSC Gameworld/THQ
2) Lost Planet
Capcom/Nobilis
3) Tomb Raider Anniversary
Bohemia Interactive/505 Games

STRATÉGIE/GESTION



1) WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard
2) Command & Conquer 3
EA/EA
3) Warhammer 40 000 Dawn of War
Relic/THQ

SPORT/SIMULATION



1) Colin McRae DIRT
Codemasters/Codemasters
2) Pro Evolution Soccer 6
KCEJ/Konami
3) Virtua Tennis 3
Sega/Sega

JEUX ONLINE

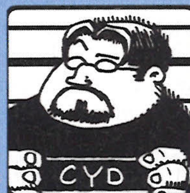


1) World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games
2) La Saga Guild Wars
Arena Net/NCsoft
3) EVE Online
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE

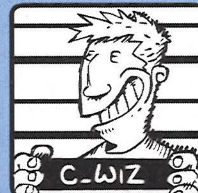


1) Oblivion
2k Games/Bethesda
2) Two Worlds
Zuxxez/Nobilis
3) Neverwinter Nights 2
Obsidian Entertainment/Atari



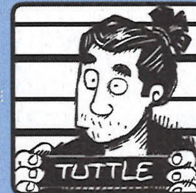
Vous connaissez les goûts étranges de Tuttle pour la nourriture : une saloperie de bouffeur de légumes. Bon, chacun fait ce qu'il lui plaît avec des courgettes, hein. Mais le pire, c'est qu'il n'aime pas le Nutella. Oui, oui, le seul aliment que l'on achète en format familial même quand on vit seul. Il était de mon devoir de vous informer de cette faute de goût. Vive le pain brioché, vive le Nutella !

Le jeu du moment
Quake III
Le jeu attendu
Echochrome



Depuis quelque temps, les nouvelles recrues à Joy ont un point commun : les cheveux longs. Cela me réjouirait s'il s'agissait de demoiselles, mais non, la mode de l'été 2007 est aux hommes à crinière, certains tentant même d'imiter une boule disco (à quand les paillettes dans les cheveux, Tuttle ?). Vous imaginez Jack Bauer avec des cheveux longs ? Non ? Alors !

Le jeu du moment
Colin McRae : DIRT
Le jeu attendu
StarCraft 2



Ce mois-ci, j'ai dû écrire la rubrique Quoi de Neuf. Vu ma passion pour les gadgets, ça m'emballe autant que de participer au prochain concours texan d'électrocution. Et comme si ça ne suffisait pas, je vais encore devoir prendre l'avion, pour aller Dieu sait où. Faut que je fasse gaffe d'ailleurs, si ça continue, je vais finir comme Faskil : une femme dans chaque port, un appart loué aux cafards et un cycle de sommeil totalement détraqué.

Le jeu du moment
ThreadSpace : Hyperbol
Le jeu attendu
Jericho

SI VOUS AIMEZ LE LAIT CONCENTRÉ, LES BARRES ÉNERGÉTIQUES ET LES BOISSONS « CARBOLOADÉES », IL EST TEMPS DE VOUS FAIRE DÉCOUVRIR LA SUPER SYNTHÈSE VIDÉOLUDIQUE DU MOMENT, UN ÉLECTRON LIBRE BOOSTÉ À « L'INNOVAMINE » COMME C'EST PAS PERMIS.



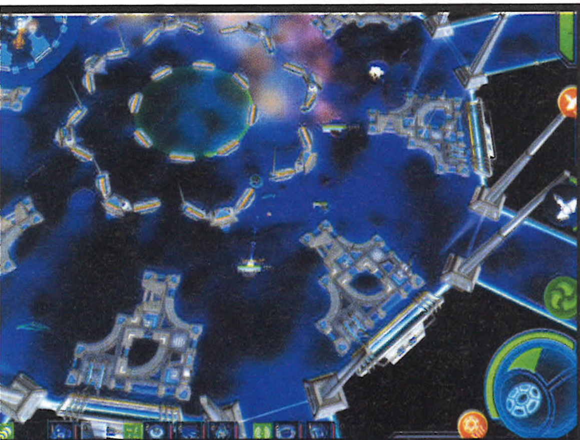
Sur certaines maps, il faudra détruire les tourelles de la team ennemie avant de pouvoir progresser.

ThreadSpace Hyperbol

ACTION-TACTIQUE TEMPS RÉEL



Le missile se dirige droit sur moi. Plus que quelques secondes avant l'impact. 6… 5… 4… 3… 2… Je lance le repulsor, programmé pour se déplacer à haute vélocité. J'appuie ensuite sur Espace, celui-ci se déploie dans la trajectoire du missile. Dévié par le champ d'ondes ainsi généré, le missile finit sa course dans le mur de droite. J'enclenche les réacteurs du vaisseau, laissant derrière moi une poignée de tourelles programmées pour tirer quelques secondes plus tard en direction de mon adversaire. Ce dernier a anticipé l'attaque, déjà protégé par une barrière magnétique. Pris de cours, je me retrouve sous le feu nourri de ses plasma bolts améliorés. Tant mieux, ma tactique était surtout destinée à faire diversion, le temps que MalcOm arrive par derrière en stealth mode. Deux hyperboles bien placées, combinées avec une roquette pour augmenter la force d'impact et notre ennemi est réduit en cendres. Le gars valait 147 dollars, ce qui fait un joli pactole. Quelques secondes après, le match se termine. Bonne nouvelle, j'ai gagné un niveau : direction le garage, histoire d'ajouter un implant niveau 6 à ma bête de combat.



En vue panoramique, on ne meurt pas moins vite, mais au moins on sait pourquoi.



TOUT PUBLIC — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM 1 GHZ, 256 MO DE RAM, 32 MO
ÉDITEUR ATARI/STEAM
DÉVELOPPEUR IOCAINE STUDIOS/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN V.O.

Simulateur de Philippe Candeloro

« Worms futuriste en temps réel avec des autotamponneuses » ? « Hybride entre le billard et le combat de gladiateur à la Tron » ? Des définitions bancales, on pourrait en sortir à la pelle. Pour ce qui est de cerner Hyperbol, c'est une autre paire de manches. Histoire de vous donner quelques repères, disons qu'il s'agit d'un jeu multi se déroulant dans des arènes futuristes aux surfaces vitrifiées, jouable jusqu'à seize joueurs en simultané. On y contrôle une sorte de cyber-aéroglisseur, un véhicule capable de créer différents projectiles offensifs et défensifs. Ce n'est ni du tactical, ni du RPG, ni du sport futuriste et pourtant,

on se situe à la convergence de tout cela, comme si Hyperbol avait opéré une sorte de super fusion au résultat aussi génial que méconnaissable. Un exemple : s'il est possible d'effectuer des tirs lobbés, l'objectif est bien de détruire les véhicules des autres joueurs, pas de marquer des buts. Dans le même style, si l'on doit construire une station de production (mobile) en début de partie, celle-ci ne sert qu'à renouveler l'arsenal du véhicule, pas à générer de nouvelles unités.
O.K., TS Hyperbol est une œuvre hors normes. Mais on le sait, la bizarrerie n'a jamais garanti un gameplay de qualité. Du fun. De la profondeur de jeu. De l'ambiance. Voilà ce qu'on veut voir écrit sur le papier, surtout pour un jeu en multi. Ben je vais vous dire, ces mots, vous pouvez les écrire trois fois en surimpression sur cette page, au stylo noir indélébile. Allez-y et envoyez-nous les exemplaires, ça nous fera des collectors. Bon d'accord, je m'emporte mais ça m'énerve de voir un tel jeu bénéficier d'une si mauvaise campagne de pub'. Au point que j'aurais envie de distribuer gratuitement ce numéro de Joystick pour compenser cette injustice. Hum. Je sais pas si ça va passer ça. Si demain vous voyez un gars au regard trouble errer dans le métro en trimballant une pile de n° 197, vous connaîtrez la réponse. Bref, tout ça pour dire que du fun, de la profondeur de jeu et de l'ambiance, Hyperbol en a à revendre. Pour ceux qui aimeraient savoir pourquoi, on se retrouve au paragraphe suivant.

Veuillez regarder à droite avant de traverser

Ça y est, vous avez réussi à traverser l'intertitre sans vous faire écraser ? O.K., alors j'imagine que vous avez mérité une petite explication. Suivez le guide, on rentre au cœur du game concept. Et au cœur du game concept, qu'est-ce qu'on trouve ? Les armes ? Mauvaise réponse. Les affrontements par clan ? Pas mieux. Le ranking officiel ? Non plus. La bonne réponse, c'est le système de déplacement. Si dans Hyperbol, les parties se font en temps réel, il faut attendre entre chaque déplacement que la jauge de propulsion soit à nouveau remplie. L'idée est toute bête, mais quand on joue dans des arènes fermées, avec plusieurs joueurs-ennemis à gérer simulatément, devoir rester immobile et à découvert est une expérience particulièrement stressante.
Il faut donc apprendre à glisser de points en points, si possible avec au moins un mur entre l'adversaire et soi. Et l'air de rien, ce « détail » sert de rouage à l'ensemble du système de jeu, à commencer par le combat. Mines à retardement, bombes à fragmentation, kits de réparation autodéployables, vortex à force centrifuge, roquettes paramétrables, champ EMP, etc. : l'arsenal de chaque vaisseau est particulièrement varié. Au total, cela nous fait une bonne vingtaine d'armes, sans compter les armes spécialisées, auxquelles il faudra ajouter les nombreux items de customisation proposés (exemple : + 5 en puissance d'impact et – 5 en armure pour un coût de 30 crédits) et les Forms, des technologies permettant par exemple d'obtenir l'invisibilité ou d'augmenter la vélocité de ses projectiles. L'éventail de stratégies possibles est donc particulièrement large. Il est possible de se placer dans un angle mort, équipé d'une batterie de soins et d'atteindre l'ennemi avec un tir lobbé. Certains joueurs préfèrent des tactiques plus directes : envoyer deux plots défensifs juste derrière l'ennemi et un vortex, afin de bloquer toute fuite possible, puis causer des dommages collatéraux par hyperplasm. Toutes ces armes possèdent leur raccourci clavier, ce qui facilite la prise en main et permet de réagir avec rapidité. Question stabilité des serveurs, pas grand-chose à signaler. Steam a parfaitement rempli sa part du contrat et propose des serveurs fluides, sans ralentissement, même en pér<iode d'affluence. On termine avec l'ergonomie, simple et intuitive.

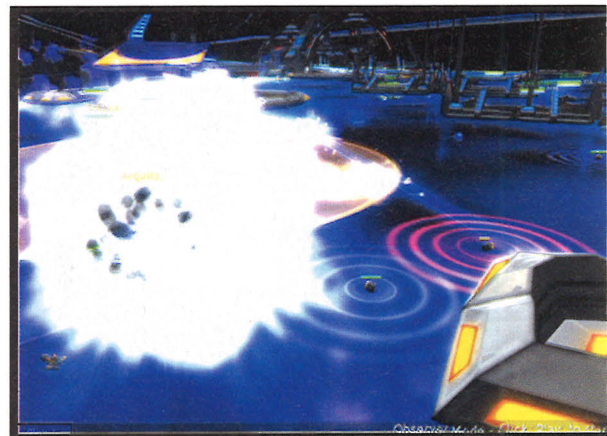
Bye Bye Blizzard

Ça peut vous sembler incroyable (surtout à Styx probablement), mais tout le monde ne rêve pas de rentrer chez Blizzard. En fait, il y en a même qui cherchent à en sortir, comme l'ont fait une bonne partie de l'équipe de locaine. Au passage, ça vous donne d'ailleurs une garantie supplémentaire quant à la qualité du gameplay.


O.K. le centre de la map donne + 120 % en offensive, mais ça ne vous fera pas survivre plus longtemps.

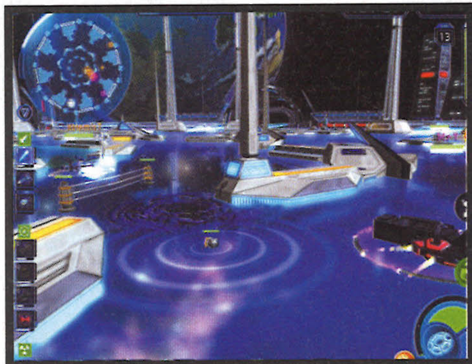
Un peu de technique

La bonne nouvelle avec les jeux indépendants, c'est que ça tourne sur presque n'importe quelle machine. Je me rappelle, au moment de la bêta (en septembre dernier), Hyperbol tournait sur un Pentium 4 sans problème. Aujourd'hui, vous pouvez le jouer en haute résolution, tous les détails à fond, avec une simple Geforce 6800.


Les repulsors sont un peu les bumpers d'Hyperbol

Jeu indie à très haute vélocité


À défaut d'être bluffant, Hyperbol possède une esthétique bien à lui.





Attention, parquet fraîchement ciré. Prière de mettre ses patins.



Aussi simple (ou presque) qu'un jeu de fléchettes

Savoir calculer une trajectoire, prévoir les effets de rebond, connaître les raccourcis clavier, dans tous les cas, il va vous falloir un certain temps avant de maîtriser Hyperbol.
La pratique est la meilleure manière de pallier cette difficulté, mais allez aussi faire un tour du côté du didacticiel, histoire de bien assimiler le rôle de la station de production, la spécificité de chaque catégorie d'armes et le système de déplacement.
Il vous faudra ensuite découvrir le type de map et de mode qui vous convient le mieux : Free For All, Deathmatch en équipe ou contrôle de zone.
Pour pimenter le tout, sachez qu'au moment de créer son profil, il vous faudra choisir un camp : la Drake Republic, le syndicate et l'IMF. Tout l'intérêt est alors de participer aux affrontements pour la possession de territoires, chacun donnant accès à un bonus particulier : nouveau modèle de véhicule, nouvelle Form ou nouvelle technologie. Un système de vote assez sympa permet de décider quels territoires seront mis en jeu dans les prochaines cessions, ce qui donne un petit côté Wargame-MMO.
Oui, Hyperbol est riche, très riche. À tel point qu'il est difficile d'en faire le tour en si peu de pages. Comble de l'insolence, le titre de Iocaine parvient également à marquer durablement les sens, grâce à un emballage visuel et sonore plus qu'honorable. Un peu à la manière de Darwinia en son temps, on a là un jeu au design rétro, assez proche de certains shooters 3D, notamment sur Neo Geo. Ce n'est pas le summum de la beauté visuelle, mais il est impossible de passer devant sans remarquer que ce jeu a du style, que ce soit les arènes – texturées de manière à ressembler à du verre – ou les véhicules, à la fois kitchs et classieux. Pour les musiques, c'est simple : on a la puissance du vieux son des années 1970 et en même temps les mélodies élaborées d'aujourd'hui. Le tout est mixé de manière à former un cocktail fin et racé, sur la même longueur d'onde que le gameplay, auquel il donne parfaitement le change. On se trouve donc devant un titre particulièrement abouti et innovant, preuve qu'il est encore possible de faire bien (mieux ?) avec peu de moyens. Ne reste plus à espérer que ce jeu reçoive l'accueil qu'il mérite, en dépit de sa distribution restreinte et des faibles moyens mis dans la campagne de communication.

Tuttle



Les modules de soin avancés, un classique chez les planqués.

Si t'as la Stickermania, c'est bon pour toi !

Ah là là, j'aurais dû être publicitaire. Avec des titres comme ça, j'en aurais vendu, des bidules inutiles à des gens crédules. Bref, tout ça pour dire que je dédie cet encart aux fans de Panini, s'ils existent encore. « Viendez-y », sur Hyperbol, vous pourrez personnaliser la trombine de votre avatar, choisir les couleurs de votre vaisseau et même lui ajouter de nouveaux enjoliveurs pour repousser encore plus loin les frontières du mauvais goût, euh, pardon du tuning.

En Deux Mots

Un des titres les plus novateurs de l'année. Pour moins de 20 euros, il serait dommage de vous en priver, d'autant que sa durée de vie est phénoménale et son gameplay d'une rare profondeur. À mettre aux côtés de Defcon, dans la rubrique des meilleurs jeux multi indépendants.

- \+ L'intensité des parties
- \+ Un condensé d'innovation pure
- \+ Le design à la Tron, du plus bel effet
- \+ Worms pour les PGM
- − Le vaste choix de projectiles
- − Les textures manquent de finesse
- − Prise en main délicate
- − Pas (encore) assez de maps différentes

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT



CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR ASPYR/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

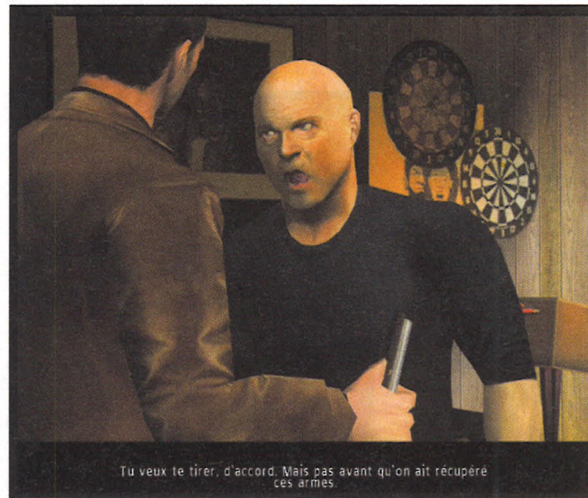
OH, LA JOLIE LICENCE BIEN JUTEUSE ET BIEN RISQUÉE QUE VOILA ! A-T-ON RÉUSSI À RENDRE AUX AVENTURES DE LA STRIKE TEAM LE JEU VIDÉO QUI LUI EST DÛ ? AH, AH ! LE SUSPENSE À DEUX « EUROBALLES » ! BIEN SÛR QUE NON !

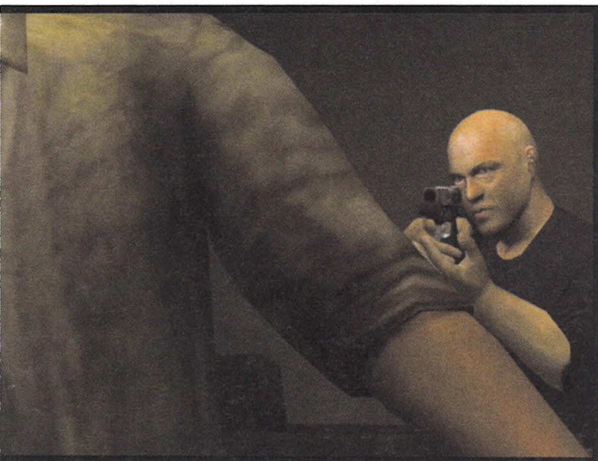
The Shield

RIPOUX CONTRE RIPOUX

Pour ceux qui ne connaissent pas la série, The Shield prend place dans les quartiers les moins reluisants de Los Angeles, où Vic Mackey et ses coéquipiers exercent leur métier de superflic avec des méthodes franchement bien au-delà de la légalité. Au moins, le jeu ne cède rien au politiquement correct, on passe le plus clair de son temps à interroger les suspects à coup de bottin, à se faire payer par la pègre locale, à abattre sommairement les clochards qui passent et à torturer joyeusement les témoins. The Shield se présente comme un jeu à la troisième personne où l'on incarne Vic Mackey pendant une douzaine de missions, parfois secondé, (handicapé devrais-je dire) par ses acolytes Shane et David. L'action se décompose entre infiltration, dogfight et combat de boxe dans les rues. Ce qui flingue tout de suite le jeu c'est son côté ultra-linéaire et horriblement dirigiste, le programme nous dit en permanence ce qu'il faut faire et sur quelle touche appuyer. Si encore cette linéarité était servie par une chouette mise en scène ou un script un minimum haletant, mais hélas... l'action est aussi pénible que répétitive. L'ami Vic se sort de toutes les situations en tabassant à tour de bras.

« Mais... mais cette veste est horrible... JE VAIS TE TUER !!! »

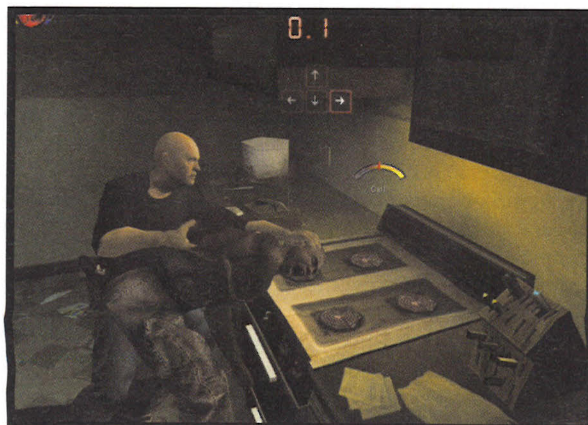




Un jeu pour Russell Crowe

Tu veux savoir qui a fourni des armes au gang des Byz-lat ? Défonce la tronche au chicanos du coin. Tu veux avoir accès à l'arrière-boutique du sex-shop ? Fous des coups de latte à l'Asiatique qui tient la caisse. Tu veux que le Black sur qui tu t'es essuyé les pieds retire sa plainte ? Retourne le voir et fais-toi plaisir. De leur côté, les ennemis, dont le Q.I. rivalise avec celui d'une huître diplômée, totalisent trois animations et quatre phrases chacun, ce qui ne met pas les combats à l'honneur. La seule bonne trouvaille du soft est la barre de pression, qui symbolise la difficulté de Vic à jongler entre sa hiérarchie, et ses sombres magouilles. Cette barre se remplit quand on effectue une « mauvaise action » comme tirer sur quelqu'un de désarmé, et qui se vide quand on effectue une « bonne action » comme menotter quelqu'un plutôt que de l'abattre, ou remettre la drogue et l'argent saisis au commissariat plutôt que de les mettre à gauche, ou encore arrêter de faire chier Cyd sur MSN quand il remplit ses planches. Le problème c'est que cette barre se remplit tellement lentement, et se vide tellement facilement qu'elle tient vraiment du gadget inutile.
Non vraiment, The Shield monte au sommet de la pile des adaptations ratées de série à succès en jeux vidéo... notez qu'entre Les Experts, Lost et Desperate Housewife, il ne se sentira pas trop seul.

Savonfou



« Tonneau d'huile usagée, plaque chauffante, cage pleine de chiens affamés, ou machine à rechaper les pneus, tout est bon pour meuler la face du quidam dont on veut obtenir des aveux, à chaque fois, c'est le même minijeu qui se déclenche. »

Un peu de technique

Le jeu tourne sur une configuration modeste. Avec un processeur 1,73 GHz, 533MHz de RAM, on peut pousser le jeu en résolution maximale (1024 par 768).

En Deux Mots

L'AMBIANCE DE LA SÉRIE EST BIEN LÀ, MAIS L'ENSEMBLE EST MOCHE ET PLUTÔT ENNUYEUX. ON ENCHAÎNE LES MISSIONS SANS PASSION. LE JEU PÂTIT EN OUTRE D'UNE DURÉE DE VIE ASSEZ COURTE, IL SE FINIT EN MOINS DE SEPT HEURES (TANT MIEUX ?).

+ La jauge de pression mais...
- ... mal exploitée
- Graphismes médiocres
- Répétitif
- Animations et I.A. atroce

6 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

Pro Cycling Manager saison 2007

À L'INSU DE MON PLEIN GRÉ



C'est pas Crysis, vous êtes prévenu mais le graphisme reste très convenable avec une bonne machine.

TOUT PUBLIC — INTERNET 20 — LOCAL IP/IPX 20

Config minimum CPU 3,2 GHz, 1 024 Mo de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Cyanide Studio/France
Texte et voix en français



AVEC LE MOIS DE JUILLET REVIENNENT LES BEAUX JOURS (EN THÉORIE) ET LE VÉNÉRABLE TOUR DE FRANCE. ET REVOILÀ PRO CYCLING MANAGER CUVÉE 2007 : ON PREND (PRESQUE) LES MÊMES ET ON RECOMMENCE.



La fiche de Robbie McEwen avec son programme, sa forme et toutes les informations nécessaires.

A mi-chemin entre un pur jeu de gestion et un jeu de stratégie sportive, Pro Cycling Manager 2007 permet de prendre la place d'un patron d'équipe de cyclistes professionnels et de mener leur carrière tout au long de l'année, sur les grands tours de l'été ou les classiques du printemps. Rien de tel qu'un petit Liège-Bastogne-Liège sous des trombes d'eau pour tester ses troupes ! Vous êtes donc gestionnaire, patron de formation cycliste : la première chose à faire est de recruter des coureurs, de les entraîner et de trouver des sponsors pour payer tout ce joli monde. PCM2007 met à disposition du joueur une gestion extrêmement poussée et complète du monde cycliste : il est possible de détecter des jeunes espoirs sur tous les pays du globe, de choisir son matériel (du cadre du vélo en passant aux roues ou au casque…) Les contrats d'embauche des sportifs se font selon un calendrier précis sur trois critères : statut (leader, lieutenant ou autre), salaire (la masse salariale est imposée, à vous de faire rentrer le paiement de vos stars dans ce budget…) et durée. Ils contiennent des clauses précises sur le licenciement, les signatures et libérations. On est loin d'un simple jeu d'arcade où il faut cliquer sur trois boutons. Non seulement vous devez être entraîneur, manager mais aussi comptable, directeur des ressources humaines ou encore mécanicien.

Les Sims font du vélo

Mais comment ça fonctionne en pratique ? Un groupe est limité à trente cyclistes et est composé de leaders, ou d'équipiers mais, lors des courses, vous ne pouvez sélectionner que neuf hommes pour y participer (tout le monde ne court pas toutes les courses). Vous les entraînez en période de pré-saison, vous les envoyez en stage thématique (montagne, contre la montre…) Vous jaugez ainsi leur forme (par des points) et leur moral qui sont deux paramètres essentiels lors du choix des coureurs de l'équipe en vue d'une course. La forme du sélectionné est visible également pendant la course via un petit chiffre coloré (de -5 à +5) qui indique dans quel état le coureur « se sent ». Cela fait partie d'une des innovations du cru 2007 : cette forme « du jour » que l'on retrouve en course aide le manager à donner ses ordres. À noter que cette information n'est pas disponible immédiatement, il faut donc faire une course à

Un peu de technique

Un patch correctif est sorti depuis le lancement du jeu. Il pèse presque 30 mégas et corrige tout un tas de petits agaçants, qu'ils soient graphiques ou techniques avec apparemment une meilleure gestion de la mémoire qui permet enfin de jouer de façon plus stable sans retour Windows intempestif. L'équipe de développement est à l'écoute des fans sur le forum officiel et oriente les corrections en conséquence, un bel exemple de communication. Le patch est disponible sur le site officiel.



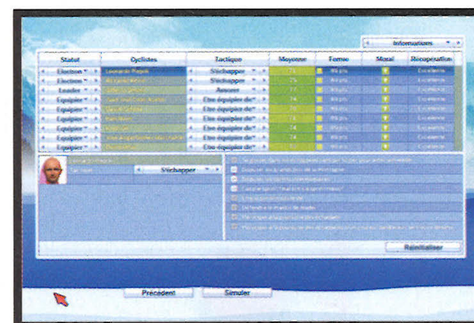
étapes, pour que le cycliste commence à ressentir sa forme du moment. Le moral est une combinaison complexe entre la forme physique, la participation ou non aux courses préférées du joueur (qui donne lieu alors à un bonus). Tous ces paramètres sont restitués sous forme de tableaux très complets : par exemple, vous avez également à votre disposition les statistiques intégrales de vos coureurs selon le type d'effort : montagne, sprint, contre la montre, etc. Parfois indigeste, la somme des informations à appréhender a le mérite d'être quasi exhaustive : vous bénéficiez de toutes les informations pour gérer correctement vos sportifs, c'est votre stratégie de course qui doit faire la différence.

Sucer la roue

En course, nous entrons dans la partie simulation de PCM2007. Vous observez le déroulement des opérations et vous donnez des ordres, tout en restant informé sur l'état de chaque coureur grâce à un système de jauges colorées qui décroissent au fil du temps pendant que la fatigue augmente. Un curseur qui dose le pourcentage d'effort est disponible pour chaque cycliste : ne mettez pas votre protégé dans le rouge dès le départ sinon il explosera sur le final (vous le verrez à son rythme cardiaque et à sa jauge de fatigue toute rouge). Les ordres classiques (relais, attaque) sont enrichis dans PCM2007 d'un ordre « observer » qui permettent à un coureur d'en surveiller un autre, de le jauger et de réagir à une attaque de ce dernier. Mais cet ordre doit être utilisé avec parcimonie : en effet, en observant un joueur donné, vous n'observez pas les autres (hu hu) et ne pouvez réagir à des attaques tierces. Toute la phase de simulation se déroule en 3D, Cyanide a passé un coup de (voiture) balai sur son moteur pour l'embellir… bon, ce n'est pas du Far Cry, c'est même assez moche sur une config moyenne mais le propos du jeu n'est pas là. Les courses sont modélisées à l'échelle 1/10, lorsqu'on joue en temps réel c'est déjà bien long. Mais il est possible de ralentir ou d'accélérer le jeu afin de le rendre plus fluide et attractif : vous pouvez vous rendre directement dans les cinquante derniers kilomètres d'une course de plat ou dans le dernier col d'une étape de montagne. Tout au long du parcours, on entend le commentaire censé faire « comme à la télé » de Patrick Chassé d'Eurosport… Il faut avouer que c'est juste insupportable au bout de quatre secondes. Le commentateur est digne du club théâtre de l'école du coin… Pro Cycling Manager saison 2007 sort au bon moment, alors que débute le Tour de France, normal il est estampillé « jeu officiel ». Il reste facile d'accès même s'il est nécessaire d'être un vrai amateur de cyclisme pour saisir toutes les finesses et les valeurs de la simulation.

ffak

C'est votre stratégie de course qui doit faire la différence





Il y a même le tour du Qatar : ne cherchez pas les côtes : y en a pas, c'est plat comme une table de billard.

Base de données

La communauté francophone est très active autour de PCM2007, faites un tour sur les forums (www.cycling-manager.com) et vous trouverez tous les fichiers qui permettent de mettre à jour les vrais noms, les vrais maillots et les sponsors de coureurs, comme à la télé !

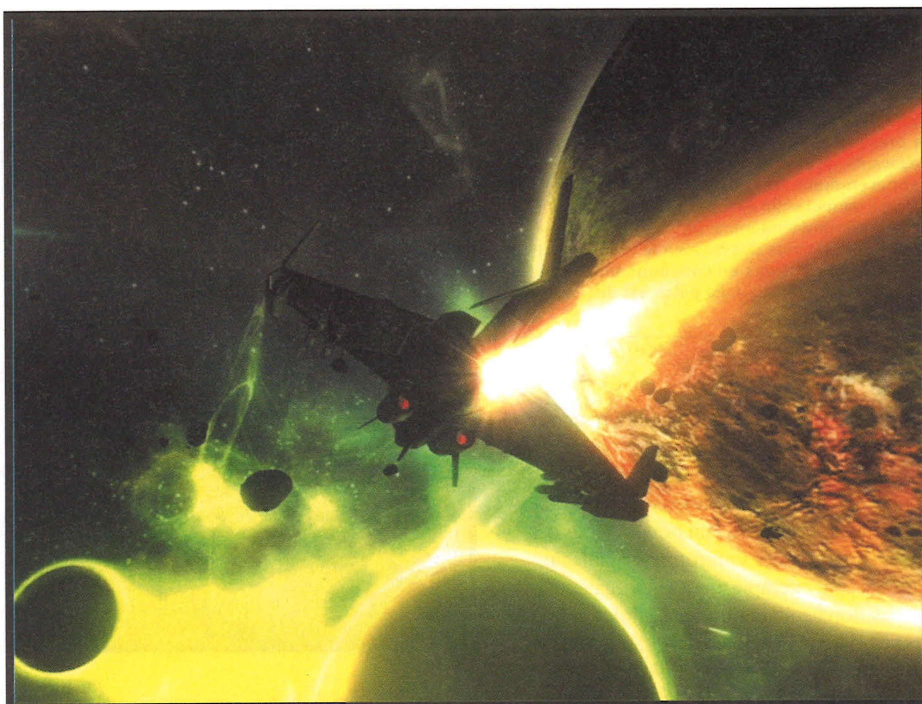
En Deux Mots

Malgré l'annonce de nouveautés et une refonte graphique, Pro Cycling Manager 2007 reste dans la lignée de la précédente saison : un jeu très correct mais plus un module de mise à jour sur un concept peu évolutif qu'une réelle révolution dans le genre. À acheter toutefois si vous ne connaissez pas, si vous aimez le cyclisme et la gestion d'équipe.

- \+ Suivi de carrière
- \+ Paramètres réalistes
- − Assez moche
- − Commentaire lassant
- − Pour connaisseurs

7	Technique
5	Artistique
6	Intérêt

O.K., LES SIMULATEURS SPATIAUX, C'EST UN GENRE EN VOIE DE DISPARITION. COMME LES PANDAS, LE THON OU LES CLIMATISEURS INUITS. MAIS FRANCHEMENT, EST-CE QUE ÇA DEVRAIT ME FAIRE CESSER D'AIMER ÇA ?



« Croayez-le » si vous pouvez, mais c'est un jeu croate.

Spaceforce Rogue Universe

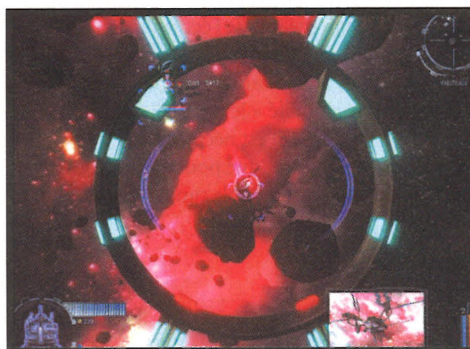
ESPACE HERMÉTIQUEMENT CLOS



Les photos qui illustrent ce test, je suis allé les chercher jusqu'au fin fond de l'espace. Allez savoir pourquoi. Prendre ces quelques clichés ne faisait pas partie de mes ordres de mission. Je n'en tirerai ni gloire, ni crédits. Pas même un prix de grand reportage : on ne gagne pas de lauriers à explorer la carte d'un simulateur spatial vendu 39 euros et des poussières dans les rayons Fnac. À tout prendre, on me reprochera sans doute de spoiler honteusement, de révéler au public ce que cachent les systèmes Chameleon et Hydra. Lunes jumelles, novae géantes ? Anciennes stations désormais tombées en ruine ? Champs d'astéroïdes à prospecter ? Là n'est pas l'essentiel, car ces images laissent à peine transparaître l'expérience qui les accompagne. Celle d'un face-à-face avec l'écran, puis d'une plongée sans retour dans un monde à la fois ouvert (thématique et gameplay non linéaire obligent) et clos : Spaceforce Rogue Universe est un jeu offline.



Les aventures de Ponce Pilote : épisode 1



Lorsque vous trouvez une zone de minerai, mémorisez-la sur votre carnet de vol automatique (Suppr+touche num)



CONFIG MINIMUM 2,6 GHz, 512 Mo de RAM, 128 Mo
ÉDITEUR Jowood
DÉVELOPPEUR ProvoxGames/Croatie
TEXTE « Frantalien » & **VOIX** en français

Eve Offline

Quand on commence Spaceforce Rogue Universe, on a forcément l'impression de se heurter à quelque chose de très hermétique. C'est un peu comme vouloir parler avec une pierre, plonger en scaphandrier sans formation ou courir sur une autoroute un sac à patates sur la tête : on ne comprend pas ce qui fait obstacle et l'on n'a pas l'impression de faire le moindre progrès. Même en ayant joué à X 3 ou Freelancer, on risque en effet de se prendre plusieurs critical hits et cela pour une raison assez évidente : il n'y a pas de didacticiel. Appartenant à un genre souvent considéré comme étrange, Spaceforce a bien saisi qu'il ne séduirait de toute façon qu'une partie restreinte de joueurs : ceux attirés par les profils aliens. Visiblement satisfait de sa marginalité, il s'est donc résolu à la



solitude et entend bien ne faire aucun effort pour rétablir la jonction. Pour compenser, il va falloir feuilleter du manuel. Il faudra aussi passer du temps dans les options à trifouiller les raccourcis clavier, faire des tests et tout ça. Pour l'anecdote, j'ai bien dû passer cinq heures de jeu avant de vraiment comprendre le système de voyage par vortex, qui permet de rallier instantanément une porte interstellaire ou une station. Oui, ça en refroidira certains. Mais ceux qui réussiront à domestiquer la bête goûteront alors aux joies d'un simulateur spatial de première classe.

Se forger un destin à la force du clic

Quand on est respecté par six races xeno différentes, qu'on est équipé de missiles Phoenix et que son vaisseau à fuselage dernier cri est capable d'accélérations fulgurantes, il est difficile de ne pas ressentir une certaine fierté. O.K., beaucoup de joueurs ont dû renoncer avant de franchir le cap des cent météores prospectés et personne ne viendra me saluer pour avoir anéanti une Entité Collective particulièrement tenace. Mais qu'importe cela, en comparaison du plaisir de s'assigner soi-même ses buts. À l'instar d'un Morrowind, il est possible de passer des heures à voyager, pour le simple plaisir de contempler des paysages difficiles d'accès. On peut tout autant se spécialiser dans la résolution de quêtes secondaires (détruire un bâtiment ennemi, activer un satellite, chasse à prime), chercher à finir le scénario principal pour gagner le titre de vétéran, découvrir la technologie oubliée du portail temporel ou se spécialiser dans le piratage informatique.

Un peu de technique

Pas besoin d'un gros PC pour profiter de Spaceforce, qui ne gagne pas énormément en plus-value dès qu'on monte dans le haut de gamme. Avec un Dual Core cadencé à 3 Ghz et une Geforce 7400 on s'en sort déjà très bien. Une machine plus grosse vous permettra surtout de réduire les temps de chargement, assez longuets avec un profil moyen.

Les Aventures de Ponce Pilote



La carte du cerveau de Sundin. Plutôt morcelée à ce qu'il semble.

Etes-vous sûr de vouloir de cette traductioni ?

« Êtes-vous sûr de vouloir prendre cette decisioni ? » « Voulez-vous échanger cet objet contre de l'argentino ? » Et voilà : on embauche des stagiaires sous-nutritionnés et ça nous pond du frantalien.

Prise en main, prise de bec

Bouton gauche pour le tir principal, bouton droit pour les armes secondaires. Pour les déplacements, deux choses à observer : basculer régulièrement entre la vue à la première personne et la vue en caméra libre, laquelle enclenche simultanément la vitesse de croisière ; éviter de multiplier les sauts, l'énergie pour créer un vortex ne se régénérant pas très rapidement. On le voit, l'essentiel n'est pas si difficile à retenir. Côté interface, on relèvera le système de personnalisation du vaisseau : par un simple glisser/déposer, on peut assigner à son vaisseau quelques technologies destinées à augmenter la puissance d'attaque, l'efficacité du dispositif de brouillage (en cas de lock), la vitesse de déplacement ou encore la maniabilité du vaisseau. L'astuce étant de concevoir ces technologies grâce aux minerais qu'on aura récoltés auparavant.

Happé par le vide

Les possibilités sont ouvertes, tout est ensuite affaire d'affinités. Et même si l'on rêve en vain de pouvoir atterrir et explorer les planètes, même si l'on peste parfois contre un système de sauvegarde franchement mal foutu (chaque partie est automatiquement sauvegardée en cas de défaite), il faut dire et redire que Spaceforce est une expérience particulièrement immersive, quelque chose qui vous absorbe comme un trou noir et dont on risque de ne pas pouvoir décrocher, une fois sa première amélioration technologique acquise. Il faudra bien sûr opérer de nuit, après avoir poussé les graphismes à fond, histoire de profiter pleinement des superbes effets de lumières (côté objets physiques, c'est moins bluffant). Baillonnez toute personne susceptible de vous interrompre en pleine exploration et mettez le son à pleine puissance. Pour prendre le rythme, essayez d'imaginer que vous ne faites qu'un avec la machine. Bientôt, vous n'entendrez plus les voix extérieures. Il n'y aura que le vide intersidéral et les étranges créatures qui en peuplent les Abysses. On oublie alors le monde extérieur : ne reste que l'écran, toujours l'écran et ce vide qui vous happe, auquel on voudrait en vain donner la réplique.

Tuttle



L'armement est la caractéristique la plus facile à booster. Pour le blindage, c'est une autre affaire.

En Deux Mots

DIFFICILE À APPRIVOISER, SPACEFORCE VOUS EMMÈNERA TRÈS LOIN, À CONDITION QUE VOUS LUI MONTRIEZ QUI EST LE MAÎTRE. C'EST PAS DU RODÉO, CE N'EST PAS NON PLUS LA QUINTESSENCE DU FUNKY, MAIS ON SE RAPPROCHE DÉJÀ PAS MAL DE CE QUE DEVRAIT ÊTRE UN SIMULATEUR SPATIAL PAS TROP COMPLIQUÉ, AVEC DES SYSTÈMES SOLAIRES VARIÉS ET DES POSSIBILITÉS DE JEU OUVERTES.

- \+ Les effets de lumière
- \+ La variété des systèmes solaires
- \+ Gameplay ouvert
- \+ Bonne courbe de progression
- \+ Douze civilisations plus différentes les unes que les autres
- − « Mauvaise traductioni »
- − Le look de certains vaisseaux
- − Difficile (à mettre en Up pour les amateurs de défis)

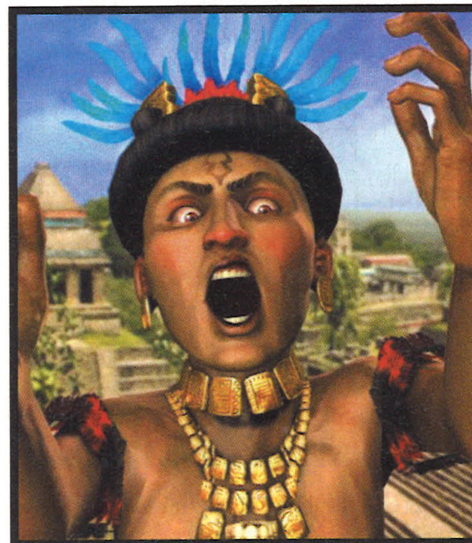
6	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

TOUT PUBLIC	INTERNET 6	LOCAL IP/IPX 6

Config minimum CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Take2 Interactive
Développeur Firaxis/États-Unis
Texte et voix en français



Civilization Beyond the Sword c'est le bon copain qu'on n'a pas vu depuis des années, qui passe prendre une bière à la maison et avec qui on discute comme si on l'avait quitté hier. On le connaît par cœur mais on prend toujours autant de plaisir à être en sa compagnie. Après avoir sorti un Warlords très guerrier, Firaxis nous gratifie d'une extension plus sereine avec moins de sang et plus de soie. Je ne vous vous ferai pas l'affront de vous présenter la série Civilization, qui est simplement le meilleur jeu de stratégie de toute l'histoire ludique, rien que ça ! Il y a plusieurs façons de mener sa tribu des sombres premiers âges à la gloire spatiale ou au rayonnement culturel et politique. Beyond the



Qui a osé toucher à mes affaires ???

Civilization
COPAIN D'AVANT
Beyond the Sword



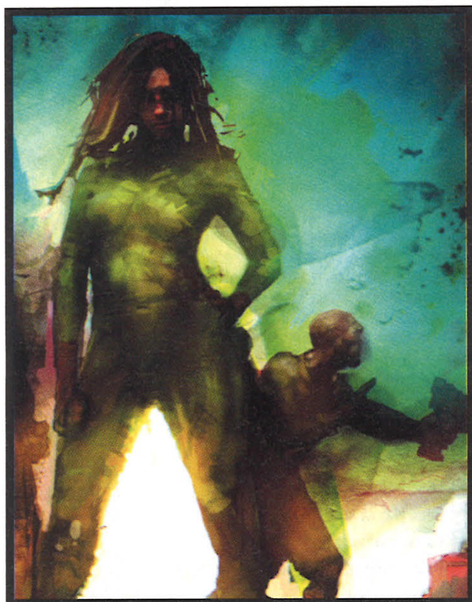
CIVILIZATION, C'EST COMME LE BON VIN, ÇA SE BONIFIE AVEC L'ÂGE. BEYOND THE SWORD QUI SORT SUR NOS ÉCRANS EN JUILLET VÉRIFIE UNE FOIS DE PLUS CET ADAGE !

Sword va plaire aux joueurs qui aiment la finesse : de nouveaux concepts apparaissent avec la refonte du moteur du jeu, en plus des nouvelles unités, des merveilles supplémentaires et de l'ajout d'une dizaine de civilisations.
Une des principales évolutions concerne les espions (tout l'espionnage en général). Auparavant, la construction d'une unité espion était subordonnée à celle de Scotland Yard qui était disponible assez tard dans le jeu. Dorénavant, c'est dès la découverte de l'alphabet que vous pourrez recruter de telles unités. Ces unités sont invisibles à tous sauf au joueur bien sûr, il en est de même avec les unités des adversaires, vous ne les voyez pas.

L'espion qui venait du froid

Une fois en place dans les villes ennemies, ces espions effectuent des missions diverses comme le sabotage, le vol ou la surveillance. Ces missions coûtent des points d'espionnage qui sont obtenus en affectant une part de votre puissance économique à cette activité, tout comme la recherche ou la culture ! L'autre nouveauté notable est l'arrivée des corporations, que l'on peut présenter comme des entreprises ayant le monopole sur un type de production. Une fois les pré-requis obtenus, comme développer certaines technologies ou obtenir des ressources, vous construisez votre siège dans une ville et envoyez des agents dans les autres villes pour établir le réseau de votre corporation. Cela coûte de l'argent à la ville en question où se base l'agent de la corporation mais cela en rapporte aussi, d'où l'immense intérêt de placer ses agents dans les villes des adversaires pour leur faire supporter le coût pendant que vous engrangez les revenus ! Une fois riche, vous pouvez tranquillement vous lancer dans la course à l'espace en espérant ne pas vous prendre un des 150 événements aléatoires ajoutés dans le jeu, rappelez-vous le bonheur de voir un tremblement de terre sur sa capitale !
Avec cette extension qui contient en plus de bons petits scénarios courts, Firaxis fait du bon boulot avec Civilization, c'est joli, ça ne plante pas et c'est passionnant à jouer, que demander de plus ? Une autre bière, s'il vous plaît !

ffak





Ici le Portugal est vraiment coincé par l'Espagne et va se faire avaler prochainement.

Un peu de technique

Il est conseillé de filtrer les parties dans le navigateur gamespy si vous ne désirez pas jouer trop longtemps sur le Net. Les parties multijoueurs du type « ladder » voient s'affronter deux joueurs, les parties sont en général plus courtes que les parties du type « diplomatie ».

En Deux Mots

Avec une extension bien plus importante que la précédente en termes de volume, Civilization Beyond the Sword confirme le sérieux de Firaxis et de sa vénérable licence. Scénarios, unités, merveilles, peuples réunis pour un vrai plaisir de jeu !

+ C'est Civilization !
+ Bien équilibré
− Ne fait pas le café
− Multijoueur toujours un peu long

Note	
Technique	8
Artistique	7
Intérêt	8



Bumblebee contre les toasters rouges. Passionnant.

Transformers : Le jeu

CONSERVES AVARIÉES

Frappant violemment la table d'un poing rageur, je fronce les sourcils et, tout en lançant un regard noir à l'industrie du jeu vidéo, je clame : « Ça suffit les conneries ! ». J'en ai marre de voir débarquer tous les mois des adaptations opportunistes de blockbusters, sous prétexte que de toute façon, même si c'est nul, ça va se vendre. Si la qualité était au rendez-vous, je ne dis pas. Mais avouez que dans 99 % des cas, c'est rarement une réussite. La faute aux délais de bouclage de ces jeux qui doivent pour des raisons évidentes sortir en même temps que le film. Sans oublier le prix souvent faramineux des licences qui ne laissent aux développeurs que quelques cacahuètes et peu de motivation pour réaliser leur produit. Du coup, on se cogne généralement un gameplay éculé et simpliste, histoire de ne pas effrayer une clientèle relativement large, pas forcément familière avec l'univers du jeu vidéo. À terme, tout cela ne valorise pas ce beau métier. Et l'on en vient parfois à se demander si, finalement, l'industrie du jeu vidéo est toujours dans les mains de gens qui aiment vraiment ça. Oui, je sais, c'est naïf comme réflexion.

LA COUPE EST PLEINE ! NON, SÉRIEUSEMENT, LES JEUX ADAPTÉS DE FILM, ON SAIT CE QUE ÇA VAUT (À QUELQUES EXCEPTIONS PRÈS) ET CE N'EST PAS CE TRANSFORMERS QUI VA CHANGER LA DONNE. DU COUP, J'EN PROFITE POUR POUSSER UN COUP DE GUEULE.


TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 2 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Activision
Développeur Traveler's Tales/Grande-Bretagne
Texte et voix en anglais

Déçu, p'tit con

Mais j'entends déjà le fan des robots transformistes me lancer d'un regard désabusé : « Euh, j'ai rien compris à ce vous avez dit monsieur, mais dis, mon jeu il est bien ou pas alors ? ». Non, petit, il n'est pas bien ton jeu. Et ça me déçoit beaucoup de la part de Traveler's Tales. Au mieux, le titre pourrait sembler « passable » pour quelqu'un qui n'a plus touché un jeu vidéo depuis la PS1. Mais pour un gamer passionné qui joue beaucoup, c'est l'ennui garanti. Transformers : Le jeu, c'est une sorte de faux GTA dirigiste, où les missions se suivent et, malheureusement, se ressemblent. On vous file un objectif sur la carte, à vous de vous y rendre le plus vite possible, pour ensuite tabasser du robot jusqu'à plus soif. Alors, c'est super, on peut par exemple se transformer en bagnole pour aller plus vite, mais son pilotage est tellement mal fagoté qu'on se demande finalement si on n'irait pas plus vite à pied. Même les « boss » font pitié, leurs stratégies de défense frisant le néant. En résumé et en majuscules : DOMMAGE. Avec un background pareil, il y avait clairement moyen d'intégrer quelques idées de gameplay sympa ou de dynamiser les combats. Mais pour cela, il aurait fallu y consacrer plus de temps et plus d'argent. Et finalement, à quoi bon ? Comme pour les Matrix de sinistre mémoire, les fans se jetteront dessus, qu'il soit bon ou pas. Et ça, les éditeurs l'ont bien compris.

Faskil



Optimus Prime peut bien faire le malin, y a vraiment pas de quoi.



Avec sa coupe « hélices rasta », Blackout crâne un peu en faisant du nettoyage sur une base militaire. Mais le nettoyage, moi, même avec des dreads, ça m'emmerde.

Un peu de technique

Sur ma machine, un P4 à 3GHz avec une malheureuse X800 et un pauvre Go de RAM, en 1280x1024 avec plein de trucs à fond, le jeu tournait vraiment sans anicroches. Et franchement, je le regrette.



En Deux Mots

Adaptation opportuniste et sans âme d'un blockbuster du grand écran. Circulez, y a vraiment rien à voir. Allez plutôt mater le film : il déboîte.

+ L'occasion de pousser une gueulante salutaire
- Opportuniste et suranné
- Ennuyeux et inintéressant
- Dispensable et heureusement

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

J'enfile une casquette, un vieil uniforme élimé aux coudes, parfait, me voici fin prêt pour vous faire visiter mon musée du wargame ! Suivez le guide, attention aux échafaudages, on est en train de passer un coup de peinture ! Je rappelle pour ceux qui sortent à peine d'un coma dépassé que Combat Mission Shock Force est le quatrième épisode de la série débutée en 2000 par Battlefront, ce que les fans appellent la version 2. Vous vous souvenez de Close Combat ? Mais siiiiii voyons les petits soldats vus de haut avec des taches de sang de 4 m² lorsqu'ils étaient touchés par une balle, les fumigènes, les ordres de tir et de réaction sous forme de lignes colorées… Eh bien là, c'est la même chose mais tout en 3D, sur un théâtre d'opération moderne, avec autant de paramètres réalistes que possible, une balistique poussée, des lois de la physique respectées et le comportement humain avec ses agissements erratiques (presque) simulés. Pour faire bref : c'est la référence moderne du jeu de combat tactique. « Kikoolols » passez votre chemin !
Le principe du jeu est simple : il s'agit d'un combat, scénarisé ou libre, se déroulant sur quelques kilomètres carrés, le tout en temps réel (pausable en



Non non, vous n'êtes pas dans Counter-Strike mais bien dans Combat Mission Shock Force.

Combat Mission Shock Force

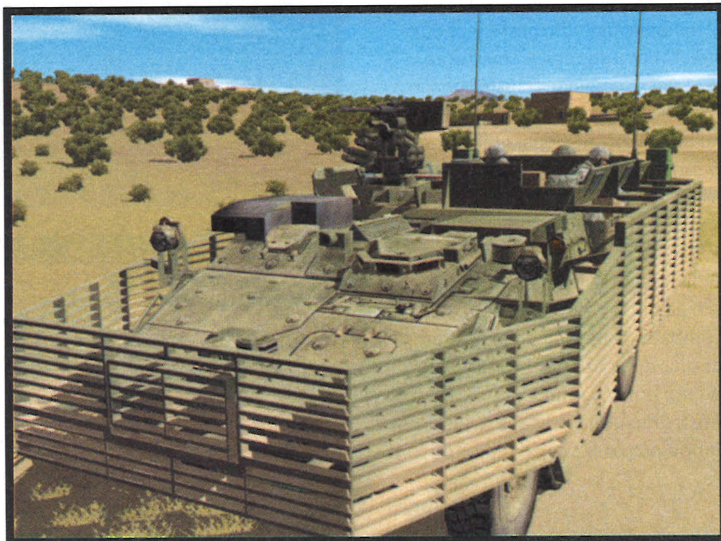
UN TAXI POUR DAMAS

COMBAT MISSION SHOCK FORCE EST DÉJÀ LE QUATRIÈME VOLET DE LA SÉRIE CRÉÉE PAR BATTLEFRONT. COMMENT VOUS NE SAVIEZ PAS ? MAIS VOUS FAITES QUOI LE DIMANCHE QUAND IL PLEUT DANS LE DÉSERT ?

PUBLIC AVERTI — INTERNET 2 — LOCAL IP/IPX 2

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Paradoxe Interactive
DÉVELOPPEUR Battlefront/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

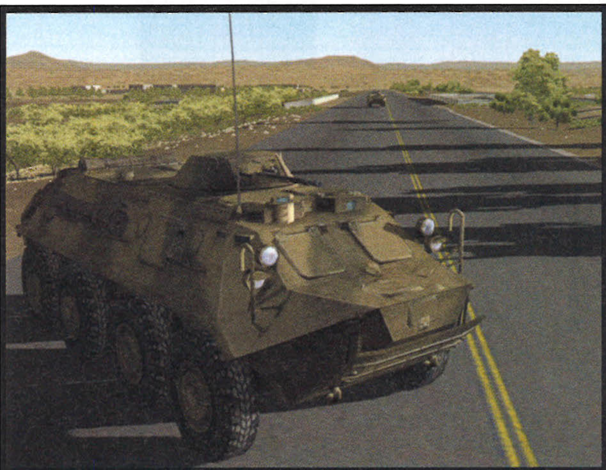
Ce véhicule US (un stryker) est garni de barrière pour minimiser toute attaque antichar individuelle (un lance-roquettes ou un RPG par exemple).



solo) ou en tour par tour simultané (en Play By E-Mail) : chaque joueur donne ses ordres et l'action est résolue et dévoilée à chacun en même temps par le biais d'une vidéo. Le choix d'un combat hypothétique USA/Syrie en 2008 est quelque peu étonnant pour nous Européens… On se demande s'il n'existe pas une pensée politique nauséabonde derrière ou une sorte de propagande déguisée… Enfin bref, c'est pas le sujet mais une bonne vieille Seconde Guerre mondiale aurait tout aussi bien fait l'affaire, c'est dommage.

Entre nouveautés et améliorations

L'échelle de jeu reste la même par rapport aux autres titres de la série : le groupe de combat de dix hommes et les véhicules sont représentés à l'unité. Toute la panoplie moderne du combat désertique et urbain est présente : armes antichars, vision de nuit, appuie-feu, missiles sol-sol, etc. La principale amélioration apportée aux bases fondamentales de Combat mission est le repérage relatif des unités. Sur l'écran de jeu s'affichent sous forme d'icones colorés,





Les Syriens utilisent des tubes en PVC pour faire la guerre...

les positions hypothétiques des unités ennemies. La finesse de l'information et sa fiabilité sont directement dépendantes du degré de précision obtenu par l'unité sélectionnée qui observe l'ennemi. Bien entendu, une unité donnée ne peut voir que ce qu'elle est supposée voir, avec les limitations physiques et géographiques imposées par l'environnement. Elle ne surveille pas ce que les autres unités amies du bout de carte surveillent de leur côté (c'était un des principaux reproches fait aux précédents modules). Ainsi se trouve corrigée une aberration malheureusement présente dans la plupart des jeux de stratégie. À ce repérage relatif, s'ajoute la communication inter-unités (et donc la diffusion des données vues et analysées) qui est fonction de la qualité de ce que nos amis américains appellent le C3I : Command, Control, Communication, Intelligence (au sens information). Je vous vois venir avec vos sabots cloutés : si chaque unité n'obtient qu'une parcelle d'information selon ce qu'elle voit, il suffit de cliquer sur toutes une à une pour que s'affichent les icones au fur et à mesure. En théorie, ça pourrait marcher mais le temps réel (qui est le mode de jeu le plus prenant) empêche ce type de jeu déviant. Le joueur n'a matériellement pas le temps de cliquer sur toutes ces unités pour se faire une idée vague de la position de l'adversaire et c'est tant mieux.

Une interface poussive et un éditeur performant

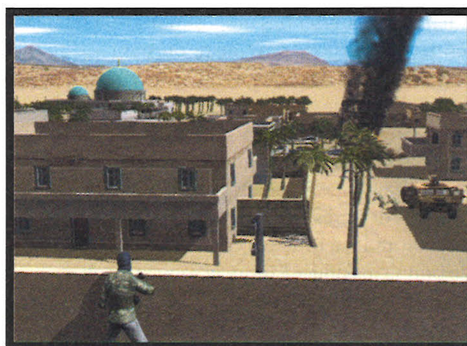
Si au niveau des concepts, CMSF est un jeu très sérieux, c'est pas la même chose au niveau de l'interface et de la jouabilité. Que c'est mal pensé ! Quel manque d'ergonomie ! Là où les trois premiers opus géraient le clic droit pour afficher les ordres ici cette fonction a disparu corps et âmes. Il faut cliquer sur chaque unité, choisir les ordres sur la barre d'interface, puis désélectionner l'unité avant de passer à la suivante... au secours ! Les habitués de la série regretteront aussi plusieurs disparitions : il n'est plus possible d'afficher le statut de l'unité, ni les ordres de déplacements/tirs, ni le type de terrain (dune, rochers...) Heureusement, ils ont un peu bossé la caméra et son utilisation est aisée, on se déplace facilement dans l'environnement. Une fois qu'on a fait joujou un petit moment on a envie de mettre les mains dans le moteur. Et là c'est du bonheur ! Si l'éditeur reprend les éléments clefs de la version 1, il y ajoute une gestion plus sérieuse du terrain et des dénivelés ainsi que la possibilité, ô nouveauté merveilleuse, de créer des campagnes ! La suite tant attendue de Combat Mission Afrika Korps est déroutante tant au niveau de la période choisie qu'aux partis pris de gameplay. Il faut oublier tout ce que l'on a appris avec la version 1 et rebosser dur pour accrocher le train qui passe. Avec un peu de persévérance et de patience, le moteur de CMS devrait délivrer toute sa puissance. Et avec l'aide de la communauté pour créer des campagnes un peu plus rock'n roll, tout ira encore mieux. Même le développeur s'y met : Battlefront annonce déjà un module Seconde Guerre mondiale !

ffak

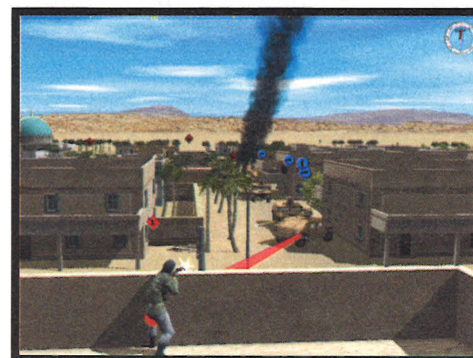
C3I : Command, Control, Communication, Intelligence

Un peu de technique

Combat Mission ne contient pas de salle multijoueurs intégrée (eh non, pas d'immonde gamespy cette fois-ci youpi !). Pour trouver des compagnons de bac-à-sable il vous faut arpenter les sites et clubs de fans www.appui-feu.com est le site francophone de référence) et lancer les parties à la main, à l'ancienne, avec l'IP du serveur donnée au joueur client.



Eh les gars ! Y a barbecue-party au village !

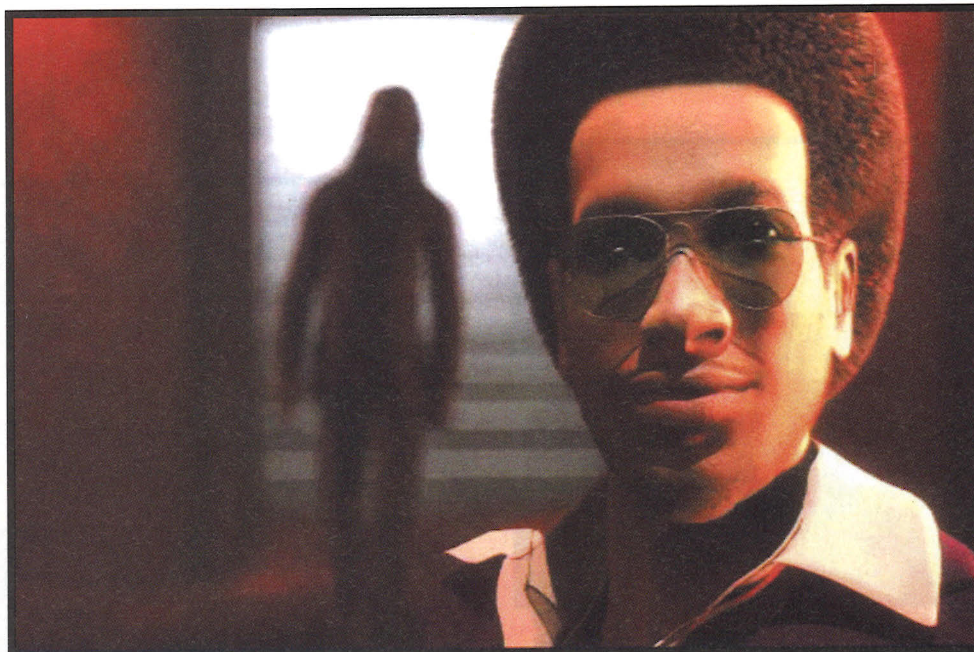


En Deux Mots

Combat Mission Shock Force conserve son titre de jeu tactique de référence. Un jeu qui souffre de quelques défauts d'interface homme-machine mais qui reste d'une richesse inégalée tant sur le matériel que sur le réalisme ou les problèmes de communication et de commandement.

- \+ Sérieux
- \+ Simulation complexe
- \+ Éditeur puissant
- − Sujet peu intéressant
- − Gameplay consternant

7	Technique
5	Artistique
6	Intérêt



À L'ÉPOQUE, DRIVER TUTOYAIT PRESQUE GTA, SI SI. ET PUIS EN 2004, C'EST LE DRAME : UN VOLET TOUT POURRI. PARCE QUE C'EST LONG ET FATIGUANT DE RÉFLÉCHIR SUR COMMENT REBONDIR, LES CONCEPTEURS ONT CHOISI UNE NOUVELLE OPTION : LE BON GROS NANAR. ET ÇA MARCHERAIT (PRESQUE) !

Driver : Parallel Lines

PAS FRÉQUENTABLE



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Ubisoft/France
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Salut mec. Je m'appelle The Kid, mais tu peux m'appeler TK. Je viens de l'Ouest. La campagne, tu sais ce que c'est. Je me faisais tellement chier qu'à 18 ans j'ai décidé de migrer vers New York. Les Knicks, Central Park, les affaires, tout ça quoi. J'y suis arrivé en 78 et je peux te dire que c'était le pied total. J'avais le look pour faire carrière. Les cheveux longs, une belle gueule, des grosses lunettes, une chemise colorée et une veste en cuir achetée chez le seul rital honnête de la région. Dans une ville aussi animée, tu te doutes bien que j'ai mal tourné. La faute aussi aux gars que j'ai rencontrés. Il y avait Ray, qui possédait la moitié des garages de la ville. Chez lui, je pouvais customiser ma caisse, acheter des pièces ou des munitions. Y avait aussi Slink, un afro du genre cool qui me filait du taf. Sans oublier le Mexicain, Bishop, Candy ou Corrigan. Une bonne bande de joyeux connards.

J'te dépose poupée ?

Mais rien à regretter. Ces gars-là m'ont donné une chance. J'étais ambitieux. Je voulais devenir le pilote de référence. C'est vrai que j'étais doué. Un talent qui m'a fait bouffer des mois durant. J'enchaînais les petites missions sans me retourner : je participais à des courses de rue pour gagner un peu de thune, j'allais faire peur aux mauvais payeurs et je déchirais les caisses des dealers trop gênants pour montrer à mes employeurs que j'en voulais. J'me baladais pas mal aussi. Le kiff. Je volais des tires à la pelle, mettais le volume de l'autoradio à fond et j'écoutais cette putain de bonne musique. J'adore le funk ! Et puis, j'ai quand même commencé à m'ennuyer sévère. Ça commençait à sentir la routine et j'avais toujours ces satanés flics au cul. C'est là que je me suis fait avoir, comme un bleu. J'vais pas tout vous raconter, mais j'en ai pris pour 28 ans ! Et puis je suis revenu, en 2006. New York était toujours aussi gigantesque et les quartiers que j'aimais tant se ressemblaient un peu trop. Sans parler des bagnoles, parfois coupées à la hache. Elles étaient moins funky mais elles m'excitaient grave. Et puis j'ai recommencé la même routine. J'étais toujours dans ce Grand Thief Auto-like. Sauf que là, personne ne m'attendait. Et ces fumiers qui se disaient mes amis, je devais les faire payer…

Sundin



À défaut d'être intelligents, les flics sont très agressifs !

Un peu de technique

Driver : Parallel Lines est sorti sur PS2 et Xbox l'an dernier. Voilà qui explique le retard graphique important. Mais du coup, et on ne va pas s'en plaindre, ce quatrième opus tourne parfaitement même sur une machine moyenne.



Les phases à pied ne sont pas les plus réussies, et cette démarche, mon Dieu…

En Deux Mots

Un peu laid, bien répétitif et pas intelligent pour un sou, mais les morceaux dépotent et l'effet anti-stress est là. Pas un Grand Thief Auto mais pas si mal.

- + 30 euros
- + La playlist 78 !
- − Graphiquement daté
- − Prévisible et répétitif

4 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Alpha Prime

L E   F U T U R   V U   P A R   L A   R É P U B L I Q U E   T C H È Q U E

CONFIG MINIMUM PIV 2 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE 128 MO
DÉVELOPPEUR BLACK ELEMENT SOFTWARE/RÉPUBLIQUE TCHÈQUE TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS

SE TIRER UNE BALLE DANS LE PIED C'EST FACILE, SURTOUT QUAND ON EST UN FPS. DÉMONSTRATION À L'APPUI.

Le mode « boulet time » vous connaissez ?



Qui dit FPS futuriste dit armes next gen. Or, le premier truc qui choque dans Alpha Prime, ce sont les noms attribués aux armes. Euh, excusez-moi, mais ce tuyau plutôt fadasse avec plein de diodes, ça s'appelle vraiment fusil de chasse ? Non parce que là, on pourrait croire qu'il s'agit juste d'une mauvaise soirée cosplay, surtout quand on voit la gueule des persos qui vont avec. Un héros quinquagénaire qui se balade dans une combi que n'aurait pas reniée Hergé ; une babe dont le visage semble avoir été astiqué à la graisse de phoque ; un sous-fifre portugais (forcément) destiné au martyr. Tous les éléments sont là pour vous préparer un bon nanar, avec le pitch qui va avec – une vague histoire de caillou qui pense.

Un gros rail sans coke

Maintenant qu'on a posé l'ambiance, on peut s'attaquer au noyau dur. Et croyez-moi, c'est du bon. On commence par le level design, incarnation parfaite du FPS fainéant décidé à ne proposer que le minimum syndical. En clair, oubliez les verbes explorer et fouiller,



Alpha Prime n'est qu'un gros rail sans coke, rempli d'ennemis sans charme et de défis sans saveur. Enfin, quand je dis sans substance D, c'est pas tout à fait exact parce que la possibilité de pirater des Felwick (s'adresser à Styx pour la traduction) c'est quand même pas super commun dans les FPS. Après, y a peut-être une tactique marketing bien cachée, genre marché de niche et tout ça. Mais alors, c'est vraiment bien caché.

Tuttle

+ Le système de piratage − Même pas un bon nanar − Honteusement cher

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	5	3

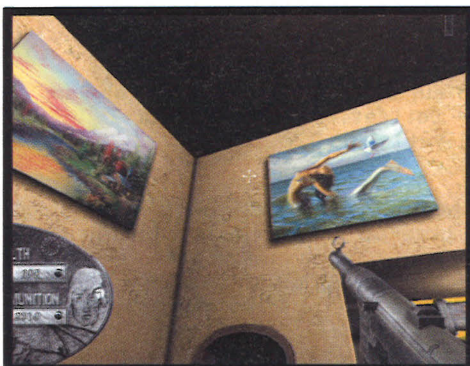
Robert D. Anderson and The Legacy of Cthulhu

CONFIG MINIMUM CORE 2 DUO, 512 MO DE RAM, CARTE 128 MO ÉDITEUR JOWOOD
DÉVELOPPEUR HOMEGROWN/ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

V A S T E   F U M E R I E

CTHULHU A TROUVÉ SON MAÎTRE : ANDERSON, LE JEU QUI HANTERA VOS PIRES CAUCHEMARS.

Le chant des sirènes m'appelle. Vite, déloggue.



Il doit y avoir une malédiction sur les adaptations inspirées de l'œuvre de Lovecraft. Quelque chose qui les oblige à creuser le filon de la médiocrité, à être à la fois moches, sans originalité et soporifiques à souhait. Dans ce registre, Anderson s'impose sans difficulté comme une maître pièce. Graphismes, gameplay, musique, ergonomie : tout est là pour provoquer le plus aigu des sentiments d'horreur, sans avoir besoin d'invoquer les dieux anciens pour cela. Eh oui, il suffit de jouer deux minutes à Anderson pour être gagné par la terreur. Ce « jeu » est expérience abyssale aux confins de la non-optimisation, une plongée au cœur d'un territoire peuplé de zones de chargement interminables et de niveaux impossibles à finir. Vu comme l'expérience est éprouvante, je m'étonne encore d'en être ressorti avec toute ma santé mentale. JoWood devait d'ailleurs être conscient du problème : en guise d'excuse, la jaquette nous apprend que ce FPS/aventure a été développé par des fans. Est-ce que cela suffit pour justifier le prix de cette « chose tombée d'Allemagne » ? Vous connaissez la réponse. Non. Non. Et encore non. Alors pour se faire pardonner,



l'éditeur a décidé de proposer un menu donnant accès à tous les chapitres du jeu. Le truc super utile quand on a envie d'avancer dans le jeu sans rester bloqué sur un chapitre relou. Mais bon, qui a dit qu'on pouvait avoir envie de terminer Anderson ? On cherche toujours.

Tuttle

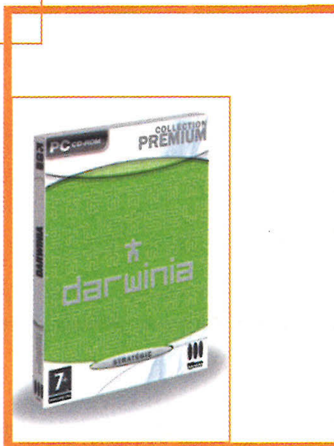
+ L'écran Game Over − Injouable − Moche − N'aurait pas dû voir le jour

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	3	1

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Laissez-moi deviner. Si vous êtes en train de lire cette page, c'est que vous êtes pauvre et honnête. Ah là là, vous savez que c'est mal ça? Honnête encore. Mais pauvre, c'est interdit de nos jours! On vous a pas informé? Ben va falloir se reconvertir, parce que dans quelques mois, les jeux budgets, ça n'existera plus. On appellera ça collectors et on les vendra en tirage limité et à prix d'or. En attendant ce jour béni, profitez de cette petite sélection spécial chômeur: le cru est particulièrement bon ce mois-ci.

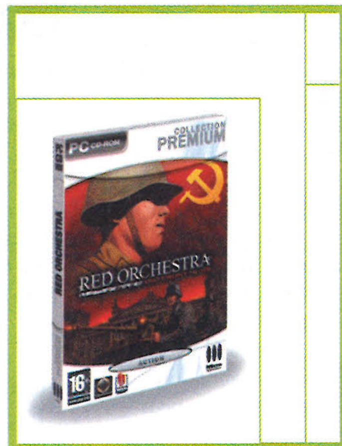
Darwinia



Genre: RTS rétro-pixel
Infos: Environ 15 euros — CPU 1 Ghz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo — Collection Premium chez Micro Application

En tête de liste, je vous mets Darwinia. Notamment parce qu'il porte très bien son nom, en vrai survivant de la sélection naturelle. Encore largement en avance sur son temps, que ce soit sur le plan esthétique ou musical, il doit à tout prix figurer dans votre ludothèque, surtout si vous voulez passer aux yeux de Faskil pour un mec super hype.

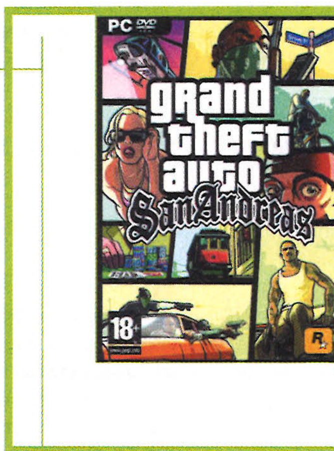
Red Orchestra



Genre: FPS
Infos: Environ 15 euros — PIV 2.4 GHz, 1 Go RAM, carte 3D 128 Mo — Collection Premium chez Micro Application
Note: 8/10 dans Joystick N° 181

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Red Orchestra ne permet pas de revivre le fabuleux parcours de l'orchestre philharmonique de Moscou. En fait, c'est un FPS réaliste à la sauce bolchevique, plutôt bien foutu. D'ailleurs, ça me donne bien envie de m'y remettre, histoire d'être en forme quand MoH et CoD 4 sortiront.

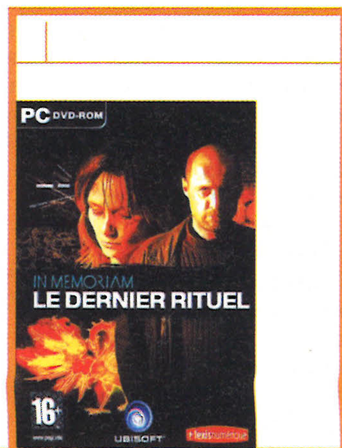
Grand Theft Auto: San Andreas



Genre: En attendant la relève
Infos: Environ 20 euros — CPU 1 Ghz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo — Collection Classic de Take 2
Note: 9/10 dans Joystick n° 172

Chaque année c'est pareil: on nous dit que le jeu vidéo, ça n'est plus ce que c'était, qu'on ne sait plus faire de vrais bons jeux funs, que la sauce ne prend plus, etc, etc. Radotage que tout cela! Quand San Andreas est sorti, on était en juillet 2005! Y a pas si longtemps donc. Et combien on lui a mis? 9/10 Ben oui, un beau 9/10, parce qu'il le méritait bien avec sa zone de jeu XXL et une version PC bien au-dessus de celle de PS2. Si vous l'avez boudé à l'époque, faites donc le geste qui sauve: 20 euros, c'est encore raisonnable et ça vous fera un parfait substitut en attendant GTA 4.

In Memoriam 2

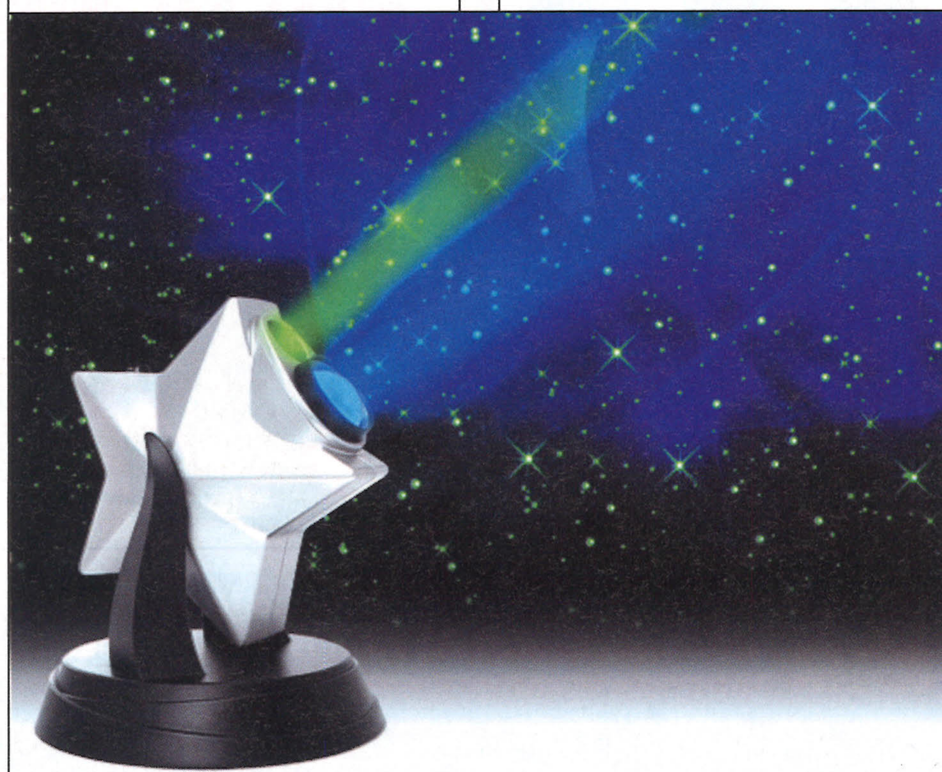


Genre: Grande Œuvre
Infos: Environ 15 euros — CPU 2Ghz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo — Collection Kol d'Ubisoft
Note: 9/10 dans Joystick n° 172

Y a pas si longtemps, il figurait encore dans le top des meilleurs jeux RPG/aventure et franchement, c'était pas un hasard. In Memoriam 2 est un jeu torturé, innovant, profond. Difficile d'ailleurs de faire des blagues dessus, car on lui voue un immense respect. Tout simplement indispensable.

Quoi de Neuf

par la rédaction





Montre vidéo MPEG4

À la base, les montres, c'est censé servir pour la nage en apnée. Enfin moi, c'est toujours de cette manière que je les utilise. Accessoirement, elles peuvent jouer le rôle de dictaphone, lecteur mp3, lecteur e-book, visionneur photo ou lecteur vidéo. C'est d'ailleurs le cas de cette montre dotée de 2 Go d'espace de stockage, également capable – tenez-vous bien – d'afficher l'heure. Mais bon, c'est un peu anecdotique du coup.

FABRICANT : NC
SITE WEB : **WWW.MAGEEKSTORE.COM**
PRIX : ENVIRON 230 EUROS

Galaxium

Le Galaxium est un bidule vachement chouette qui diffuse sur les murs de votre pièce une toile cosmique, avec tout plein d'étoiles, nébuleuses et nuages bleus. Vous pouvez vous en servir pour remplacer votre abonnement à la Géode, tourner votre prochain remake de Star Trek ou poser l'ambiance quand vous jouez à X 3 ou Spaceforce. Ah j'allais oublier : le Galaxium ne fonctionne correctement que dans une obscurité quasi totale. Va donc falloir troquer vos plantes vertes contre un stock de chouettes domestiques et murer vos fenêtres.

FABRICANT : N.C.
SITE WEB : **WWW.ORICHALK.COM**
PRIX : ENVIRON 200 EUROS

Pleo

Ce n'est pas encore Robots d'Asimov, mais on s'en rapproche : voici Pleo le « dino-peluche », un animal horriblement mignon capable d'effectuer plus de 150 mouvements différents. Selon le constructeur, cette sale bestiole verte peut se déplacer, détecter des objets, reconnaître les voix humaines et vider votre porte-monnaie sans que vous vous en rendiez compte.

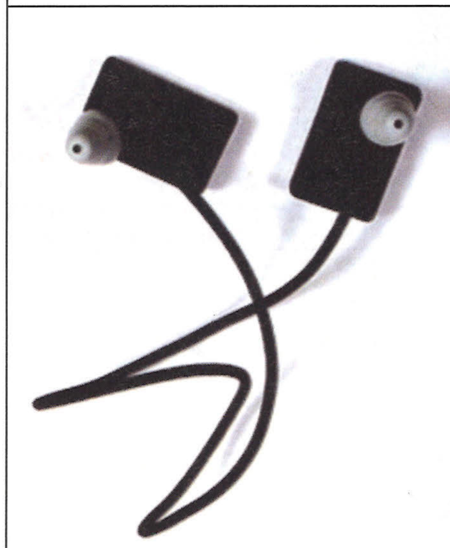
FABRICANT : UGOBE
SITE WEB : **WWW.PLEOWORLD.COM**
PRIX : ENVIRON 250 EUROS



Ety8

Avec un nom pareil, on pourrait s'attendre à une sorte de Eye-Toy, un bidule qui capte les mouvements quand vous essayez de danser le mambo devant votre écran, une nuit de profonde solitude. Eh bien non, ça n'a rien à voir. En fait, il s'agit juste d'un pack d'écouteurs Wireless. Mais alors, pourquoi tous ces fils, me direz-vous ? Eh bien je n'en sais strictement rien. Baptisés Ety8, ils sont compatibles avec la plupart des téléphones portables, bluetooth et optimisés pour les iPod. Leur autonomie est de sept à dix heures, ce qui vous laisse largement assez de temps pour vous bousiller les tympans. Quant au volume sonore, il peut être réglé jusqu'à 50 décibels. Par contre, l'éditeur n'a pas prévu de fonction waterproof ni d'isolation sonore, ce qui est quand même un scandale pour des bidules qui coûtent près de 145 euros.

Fabricant : Etymotic
Site Web : **www.etymotic.com**
Prix : environ 145 euros







SnowCrash NETSURFER

« Tu crois que j'ai que ça à foutre de regarder un PC dans un tambour de machine à laver ? » Ça, c'est Cyd qui fait semblant d'être indigné quand je lui balance le lien du SnowCrash NETSURFER. Et à tous les coups, il sera le premier en rentrant chez lui à aller voir sur eBay s'il n'y en a pas en occase. 3200 euros, c'est sûr qu'on a vu plus donné, mais ça reste quand même plus abordable qu'une vraie Harley. Et puis n'oublions pas que ce modèle vous fera faire l'économie d'un bureau et d'une chaise vu qu'il s'agit d'un mélange improbable entre les deux. C'est même son concept d'origine. Sachant en plus qu'il est personnalisable et créé pour de longues sessions de surf/jeux/travail (cochez la mention inutile), il est aussi sûrement plus agréable qu'une Fat Bob. Et plus c'est aussi sûrement plus pratique pour jouer à WOW :-).

Fabricant : Snowcrash
Site Web : **http://snowcrash.corpsite.tc**
Prix : environ 3 200 euros





Danger Bomb Clock

Nous sommes de gros gros fans de Jack Bauer devant l'éternel. À voir ce qu'il fait en heure, on aurait presque des scrupules à ne faire qu'un numéro de Joystick toutes les quatre semaines. Mais à défaut d'être capable comme lui de sauver le monde, nous on essaye déjà de se réveiller le matin. Et c'est parfois un pur challenge. Pour l'épicer encore plus, on est tombé sur un truc rigolo : ce réveil qui se met à décompter quelques secondes avant d'exploser. Bon, c'est qu'un bruit d'explosion hein, on se rassure, mais c'est particulièrement désagréable après une courte nuit. Donc le matin, vous n'aurez que quelques secondes pour débrancher l'un des câbles. Parce que le code change à chaque sonnerie. Oui c'est con. Au pire, un bon coup de poing et c'est réglé.

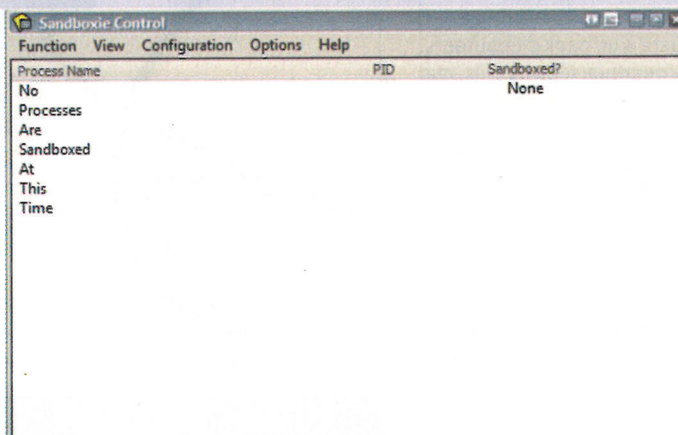
Fabricant : NC
Site Web : **www.geekstuff4u.com/**
Prix : environ 25 euros



PAR C_WIZ

DES UTILITAIRES À LA MODE

Une fois de plus, la rubrique Utilitaires prouve que le talent n'a pas de frontières, avec de véritables petits bijoux qui viennent des quatre coins du monde. Mention très spéciale à l'auteur polonais de Free Uninstaller, qui va juste sauver la vie de tous ceux à qui on impose Vista. Tout en simplifiant celle des utilisateurs de XP.



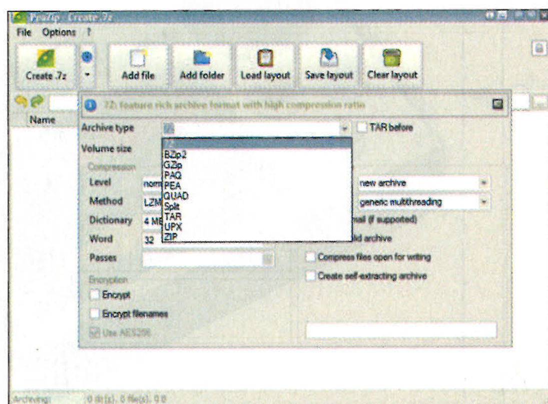
L'interface de Sandboxie semble venue tout droit de Windows 3.11.

Sandboxie

Parfois, on se dit qu'un monde sans Internet Explorer serait plus beau. Ce qui n'est probablement pas faux. Toujours est-il que certains développeurs trouvent parfois de magnifiques inspirations dans les errements de Microsoft. C'est le cas de notre nouvel ami Ronen et de son Sandboxie. Lassé de surfer avec une passoire, il s'est dit qu'il serait bon de créer un petit programme pour intercepter tous les accès disque d'un programme pour mieux les interdire. L'idée est d'isoler un programme auquel vous ne faites pas totalement confiance. Il aura le droit de lire des données à partir de votre disque dur, mais sera incapable d'y écrire quoi que ce soit, ni d'y effacer des fichiers. Évidemment, sa solution paraît intéressante lorsque l'on utilise un navigateur comme Internet Explorer. Mais comme tous les gens bien sont déjà passés à autre chose (Firefox, Opera, à vous de choisir !), on peut se dire que cela n'a aucun intérêt. Sauf qu'en fait,

- VERSION : 3.00
- ÉDITEUR : Ronen Tzur
- LICENCE : Freeware
- URL : www.sandboxie.com

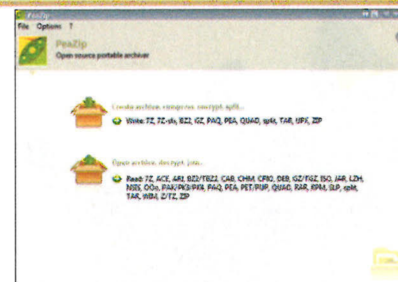
Sandboxie peut également fonctionner avec n'importe quel programme. Pas convaincu à 100 % d'un utilitaire que vous venez de télécharger sur le Net ? Avec Sandboxie, vous réduisez fortement les chances de corrompre votre système d'exploitation ou de voir des logiciels résidents (virus, spyware ou juste des choses inutiles), installés à l'insu de votre plein gré. Vous pourrez même, pour les programmes auxquels vous faites partiellement confiance, les autoriser à travailler dans certains répertoires (pour pouvoir sauvegarder des données, par exemple). Attention tout de même à ne pas prendre Sandboxie pour la huitième merveille du monde de la protection : n'oubliez pas que les programmes sont capables de lire les données à partir de votre disque dur, rien ne les empêche donc de les transférer par Internet.



Les panneaux d'options se déplient, sans ouvrir de nouvelle fenêtre. Classissime.

PeaZip

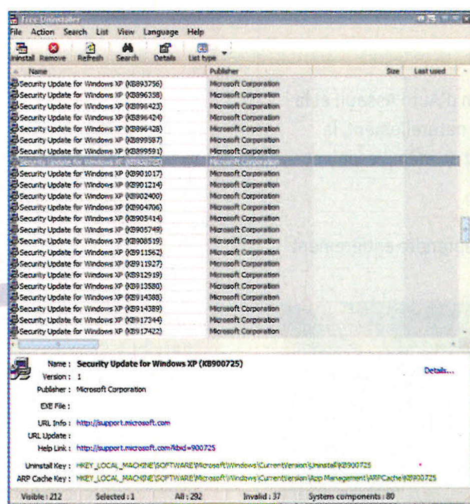
L'interface de 7-Zip est la première cause de cauchemars chez les lecteurs de Joystick. Sa laideur est accompagnée du manque total de logique de son interface. Heureusement, une alternative gratuite nous arrive avec PeaZip. Un nom un peu ridicule, certes, mais pour tout le reste, il est parfait. Et comme je n'ai plus de place sur ma page, je vais vous laisser le découvrir par vous-même.



Que bellissima !

- VERSION : 1.82
- ÉDITEUR : Giorgio Tani
- LICENCE : Freeware
- URL : http://peazip.sourceforge.net/

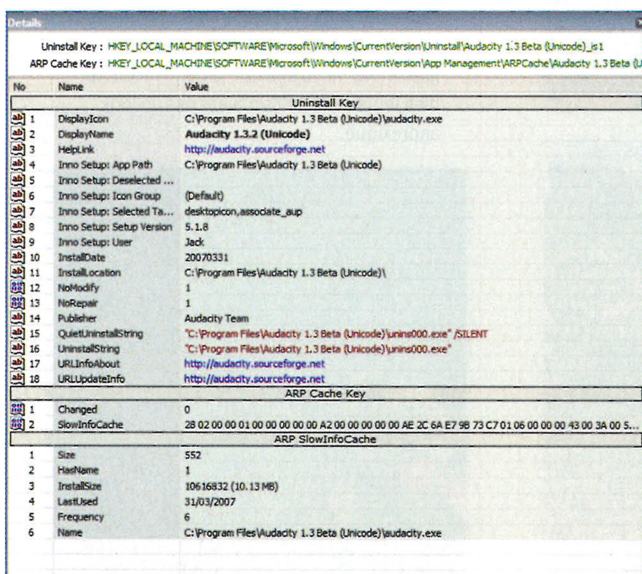
Le plus triste, c'est que tout ça n'est qu'une infime partie des dizaines de patchs installés sur nos machines...



Free Uninstaller

Parmi mes bugs préférés sous Windows Vista, il y a la disparition du bouton « Désinstaller » du panneau de contrôle. Ce qui vous empêche de désinstaller certains logiciels. Sans parler des moments où les choses se passent mal, où il vous reste des programmes à moitié désinstallés dans la liste, et d'autres, toujours à moitié désinstallés, qui ont disparu... Certes, à côté de l'enfer qu'était la désinstallation sous Windows 95, les choses se sont amplement arrangées, et les outils tiers capables de remplacer le panneau de contrôle ont rapidement perdu de leur popularité avec l'arrivée de Windows 2000. Rassurez-vous, voici venu Free Uninstaller, ou Fun comme aime l'appeler son auteur Jacek Pazera. Un petit bijou, totalement gratuit et qui ne nécessite pas d'être configuré pour fonctionner. Il vous donne, après quelques secondes, la liste complète des logiciels se trouvant sur votre système, y compris les mises à jour, hotfix et autres patchs de sécurité prévus pour Windows. Les utilisateurs avancés pourront même avoir accès à ce qu'est censé faire la procédure de désinstallation – très pratique. En démarrant de manière quasi instantanée, Free Uninstaller est un véritable bonheur à utiliser, au point d'entrer dans le très convoité cercle des utilitaires totalement indispensables conseillés par Joystick.

- VERSION : 1.0
- ÉDITEUR : Jacek Pazera
- LICENCE : Freeware
- URL : www.freeuninstalleren.glt.pl/

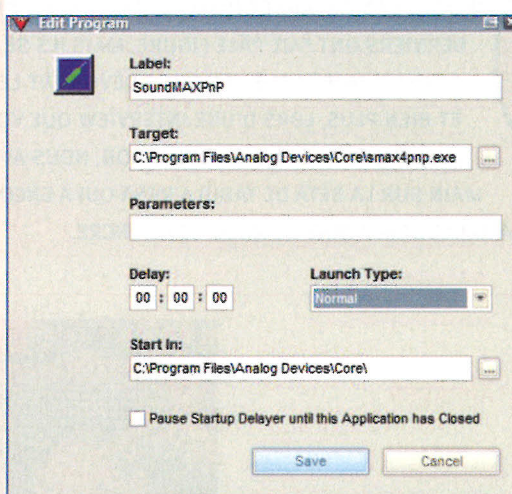


Le plus triste, c'est que tout ça n'est qu'une infime partie des dizaines de patchs installés sur nos machines... Je me répète tant c'est grave.

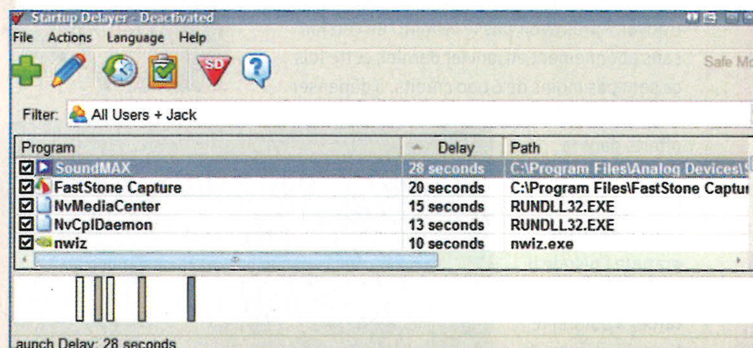
Startup Delayer

Nous vous avons déjà donné des tas de moyens pour supprimer les logiciels inutiles qui ralentissent le démarrage de Windows – ou plutôt, le temps nécessaire à ce que, après avoir affiché le Bureau, vous puissiez vous servir réellement de votre machine. L'excellent Autoruns vous permettra de supprimer les programmes qui reviennent vous embêter périodiquement (comme Quicktime et l'infâme iTunesHelper). Seul souci, il en reste un certain nombre d'utiles, voire indispensables, comme les panneaux de contrôle de vos cartes graphiques. Il est vraiment dommage que votre machine rame parce que Windows les démarre tous en même temps. Et même avec un processeur quadruple cœur, rien à faire, c'est votre disque dur qui va ralentir tout le monde. L'idée de Startup Delayer est donc simple : imposer à Windows un délai avant de charger chacune de vos applications. C'est simple et totalement efficace. Une bonne idée qu'avait eue Microsoft puisque cette technique est déjà intégrée à Windows Vista. Merci donc aux Australiens de r2 qui nous permettent de rallonger encore un peu plus la durée de vie de notre Windows XP.

- VERSION : 2.3.125
- ÉDITEUR : r2 studios
- LICENCE : Freeware
- URL : www.r2.com.au



Envie de retarder le lancement de l'interface de votre driver audio ? Rien de plus simple.



On ralentit les programmes en les déplaçant vers le bas de l'écran.

Auto Assault

DIRECTION, LA FOURRIÈRE!

Même si la nouvelle ne surprendra personne, sachez que NCsoft a annoncé la fin d'Auto Assault et la fermeture définitive des serveurs au 31 août 2007. Le manque de joueurs est, naturellement, la cause principale qui a poussé ce MMO vers la mort. La petite communauté garde tout de même espoir et tente d'éviter l'arrêt définitif d'Auto Assault en faisant circuler deux pétitions www.petitiononline.com/aa4evaa/ et www.petitiononline.com/aa4evaaa/petition.html
La première demande à NCsoft de revendre AA et la seconde suggère à NetDevil de reprendre entièrement ce MMO en main.





Second life

LE PROCÈS, SUITE ET FIN

Le mois dernier, nous vous avions parlé des hostilités engagées par Familles de France envers Linden Labs (Second Life) et les FAI (Fournisseurs d'Accès Internet), afin de protéger les mineurs contre le contenu pornographique et violent de Second Life. Il y a évidemment du nouveau puisque la Justice refuse d'interdire l'accès à Second Life aux mineurs, jugeant que Familles de France et l'Union départementale des associations familiales de l'Ardèche n'ont pas apporté la preuve « de la réalisation effective d'un trouble grave à caractère manifestement illicite ou d'un risque de dommage imminent pouvant affecter les mineurs, de nature à justifier la prise de mesures immédiates ». Les deux associations ont été contraintes à payer les frais de procédure de Linden Labs et des différents opérateurs téléphoniques ; la somme s'élève à 4 700 euros. Ça, c'est fait !

ÉDITO

L'ÉVÉNEMENT DE L'ÉTÉ EST SANS NUL DOUTE LA COUPE DU MONDE DE JEU VIDÉO QUI S'EST DÉROULÉE EN JUILLET AVEC LE MATCH D'EXHIBITION DE WORLD OF WARCRAFT OPPOSANT LES MILLENIUM AUX NIHILUM. CES DERNIERS ONT FAIT PÂLE FIGURE, MAIS ILS SE RATTRAPENT GRÂCE À LEUR PALMARÈS PVE. ILS NOUS DÉVOILENT LEUR FONCTIONNEMENT, ET BIEN PLUS, LORS D'UNE INTERVIEW QUE VOUS TROUVEREZ QUELQUES PAGES PLUS LOIN. SINON, NOUS AVONS PU METTRE LA MAIN SUR LA BÊTA DE TABULA RASA QUI A ENCORE PAS MAL DE CHEMIN À PARCOURIR AVANT DE NOUS CONVAINCRE.

World of WarCraft

WOW FAIT PEAU NEUVE EN CHINE

Si les Asiatiques tentent de conquérir le monde avec leur MMO et autres jeux online, il n'est pas évident pour un Occidental d'installer un titre en Asie. Pour preuve, Blizzard doit se plier à un cahier des charges bien spécifique pour faire tourner World of WarCraft en Chine. Pour le coup, le développeur américain doit revoir le « skin » de la race Undead, jugé non conforme par les autorisés locales – pour cause de bouts d'os apparents... En Chine, les morts vivants doivent être élevés au grec-frites-mayo afin que la peau recouvre bien leurs os et qu'ils n'aient pas un look anorexique.



Archlord

DUR, DUR D'APPÂTER LE CHALAND

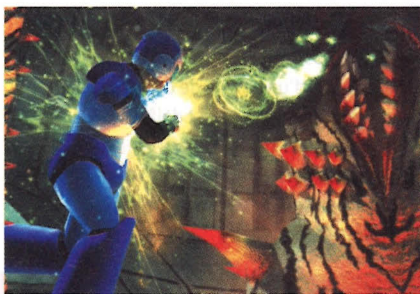


Codemasters tente toujours de pousser Archlord vers un public qu'il a du mal à trouver. Après avoir passé ce MMO en version sans abonnement en janvier dernier, cette fois ce sont pas moins de 6 000 crédits, à dépenser en jeu, qui sont offerts dans la nouvelle version packagée. Notez que l'extension gratuite Episode II ne devrait pas tarder à pointer le bout de son nez. Au cas où l'envie vous prendrait d'essayer ce MMO coréen axé sur le PvP et le farming...



Lost Planet

LE PC À L'HONNEUR





Même si les fans de Capcom se réunissent plus souvent autour d'un paddle que d'un clavier, le développeur japonais ne laisse pas le PC en reste puisqu'une mise à jour pour Lost Planet PC devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes. Le patch implémentera trois nouveaux personnages jouables : Frank West de Dead Rising, Jo – présent dans le background de Lost Planet – et surtout, Mega Man. Cette mise à jour offre également de nouveaux modes de vue ainsi qu'un menu permettant de regarder, à la suite, toutes les cinématiques du jeu. Tout ça se télécharge automatiquement et pèse environ 400 Mo.

Final Fantasy XI

NOUVELLE OFFRE

L'univers féerique de Final Fantasy Online espère accueillir des héros inédits sur ses terres d'ici quelques semaines. Pour attirer de nouveaux joueurs, rien de tel qu'une baisse du prix de la boîte du jeu. Celle-ci va passer à 4,99 euros début septembre. Une version qui contiendra le Playstation Viewer, l'original de Final Fantasy XI sans extension et le jeu de cartes online Tetra Master. Pour le prix d'un paquet de clopes, vous pourrez essayer ce MMO durant un mois. Ce n'est pas si mal et en plus, c'est meilleur pour la santé.



Oui bon, un petit peu de morale à deux balles, ça ne fait pas de mal de temps en temps.

Everquest II

MAGAZINE OFFICIEL



Sony Online Entertainment lance le premier magazine papier nommé Equinox consacré à Everquest II. Selon SOE, il y aura des infos jamais vues par les joueurs d'EQ2. Le mag' est en vente uniquement via la boutique en ligne Station Store https://store.station.sony.com, pour 12,99 $. Pour l'instant, il n'est disponible qu'en anglais et aucune traduction ne semble avoir été annoncée officiellement.

Aion

CHACUN SON TAF

NCsoft joue avec nos nerfs en diffusant des infos au compte-gouttes à propos d'Aion, son prochain MMO. Il semblerait que chaque faction disposerait de quatre classes (mage, guerrier, prêtre, rôdeur). Sachez également que chaque profession possédera deux spécialisations. Un peu comme si vous commenciez comme guerrier, puis que, à un certain niveau, vous deviez faire le choix entre berzerker et paladin. Le premier job sera sélectionnable à partir du niveau 10. Je sais, ça reste encore vague, mais c'est toujours bon à prendre en attendant l'éventuelle ouverture d'un bêta-test.



Steam

CIRCULEZ, Y A RIEN À VOIR

Entre Steam et Linux, ce n'est pas le grand amour. Il n'existe effectivement qu'une seule version de Steam, celle qui tourne sous Windows. Les utilisateurs de Linux ont eu beau protester, un dossier de plus de cent pages a été fermé par les modérateurs avec la position officielle de la société comme point final : « Le client Steam est une application strictement destinée à Windows. Il n'y a aucun projet de support natif sous Linux pour le moment. »

Alaplaya

DÉTENTE ESTIVALE

Pour ceux qui auraient encore un peu de temps libre après les dix heures qu'ils consacrent chaque jour à leur MMO préféré, sachez qu'un nouveau portail de jeux en ligne a fait son apparition. Il propose actuellement trois titres : Audition (jeu de battle dance), Fantasy Tennis (Pangya version balle jaune) et Come On Baby (de la course délire façon Mario Kart). Même si nous vous avions déjà parlé de ces titres, il y a plusieurs mois, vous pouvez toujours vous rafraîchir la mémoire en regardant les trailers présentés sur le site officiel http://de.sevenload.com/videos/70J1qIQ/alaplaya-Audition-Trailer, avant de vous rendre sur le portail européen www.fr.alaplaya.eu/games pour tester tout ça. Évidemment, ces titres sont des Free2play. C'est-à-dire qu'ils peuvent être téléchargés et joués gratuitement avec certains éléments, comme des objets virtuels achetés contre de l'argent bien réel.





Lineage II

THE KAMAEL - THE 1ST THRONE

Des infos plus précises sont tombées au sujet de la prochaine mise à jour de contenu pour le MMO Lineage II. Au programme, les guerres de clans semblent être sacrément chamboulées avec l'ajout de nombreuses forteresses. Ces dernières seront dépendantes du château présent dans leur zone. D'ailleurs, les forteresses pourront ou non choisir de se soumettre aux lois du château. L'indépendance permet, entre autres, de ne pas payer de taxes mais, en même temps, les options défensives s'avèrent moins importantes. Bref, il y a tout un choix politique et économique à prendre en compte. En ce qui concerne les batailles, les sièges seront soumis à certaines règles spécifiques et chaque forteresse devrait posséder trois à cinq zones défensives, avec une zone de commande centrale. Outre ces changements, de nouveaux sorts, objets, etc. viendront naturellement égayer le quotidien des fans de ce MMO. Quant à la nouvelle race, les Kamael, nous attendrons de les prendre en main avant d'affirmer quoi que ce soit sur leur subclasse, transformation et autres.





Barbie Girls World

LA VIE EN ROSE

Voilà, c'est fait, Barbie possède son propre MMO ! Un monde virtuel où les jeunes joueuses peuvent prendre soin de l'apparence de leur avatar, s'occuper d'un animal de compagnie ou encore décorer leur intérieur. Barbie Girls World est déjà ouvert aux enregistrements pour participer au bêta-test www.barbiegirls.com, en attendant une date de sortie officielle. Selon Mattel, il y aurait eu pas moins de 2,75 millions d'inscrits en soixante jours. WoW va-t-il succomber face à la parfaite poupée blonde ?





Fait divers

OH, MY GOD !

Monsieur Michael Straw et Madame Iana Straw vivent aux États-Unis et aiment le jeu vidéo, plus précisément Dungeon et Dragon Online. Chacun sa vie, mais notez qu'ils ont passé tellement d'heures devant leur écran qu'ils en ont oublié de nourrir leurs deux bébés, un garçon de 22 mois et une fille de 11 mois.
Après leur séjour à l'hôpital, les bambins reprennent des forces et les parents risquent une lourde peine de prison. Voilà des gosses qui démarrent vachement bien dans la vie... Si seulement les cons pouvaient éviter de se reproduire.

Marvel Universe Online

L'ÉQUIPE S'ÉTOFFE

Les petits gars de Cryptic Studios qui bossent actuellement sur le MMO Marvel Universe Online viennent d'annoncer l'arrivée de John Layman dans leurs rangs. Ce scénariste possède plus d'une dizaine d'années d'expérience dans les comics.
Il a travaillé sur Marvel Zombies vs. Army of Darkness, House of M : Fantastic Four, Sentinel Squad O*N*E ou encore Gambit. Côté jeux vidéo, les projets auxquels il a pris part sont Metroid Hunters DS et Marvel Trading Card Game. Maintenant que le monsieur a balancé son C.V., il ne reste plus qu'à se mettre au boulot et à lâcher de vraies infos de gameplay sur Marvel Universe Online.



Deco Online

MANQUERAIT PLUS QUE CE SOIT PAYANT !

Avec Deco Online, on est très loin de la Rolls du MMO gratos que l'on peut trouver sur le Web. Surtout au niveau visuel. Même s'il s'agit d'un aspect qu'il faut savoir mettre de côté quand on se lance dans ce genre de titre, certains Free2play affichent un style graphique sympa. Mais ici, c'est plutôt déplorable. À vrai dire, on tombe plutôt vers la qualité visuelle de la PlayStation première du nom. Bref, on ne va pas s'étaler pendant des plombes sur les graphismes, c'est tout simplement moche et vieillot. Je ne parle même pas des animations saccadées et des effets des sorts quasiment inexistants. C'est d'ailleurs dommage que l'aspect visuel soit aussi peu attractif, car les combats auraient pu avoir leur charme. Surtout grâce au système de combos qui permet d'enchaîner des techniques pour terrasser un ennemi en fonction de son job. Pour cela, il suffit d'appuyer au bon moment sur différentes touches du clavier – et dans le bon ordre, tant qu'à faire. Malheureusement, ça ne suffit pas à rehausser le côté très répétitif des affrontements. Même si le « monster bashing » est présent dans tous les jeux du genre, il est ici particulièrement soporifique. À vrai dire, rien ne motive réellement le joueur à s'attacher à son personnage afin qu'il évolue dans ce monde proposant deux nations, les Rains et les Milenas. Le choix de la faction influera sur vos futures professions, l'une étant adepte du corps à corps et l'autre de la magie. Vous l'aurez compris, bien que gratuit, Deco Online http://deco.p2ppl.net prend plus de temps à être téléchargé qu'à être joué.

Cyd



Ce n'est pas le premier MMO qui donne envie de se déco rapidement, mais celui-là porte particulièrement bien son nom.



Attention, les yeux ! Premier changement de job au niveau 10 et le suivant au 30.



Tales of Pirates

HISSEZ LE PAVILLON ROSE !

Bienvenue à bord de Tales of the Pirates, un MMO pour les accros d'œil de verre, de sourire aux dents cariées et de pavillon noir. Malheureusement, ça ne restera qu'un cliché pour effrayer les petits garçons turbulents puisque, ici, la piraterie ressemble plus à l'univers de Casimir qu'autre chose. Le monde d'Ascaron dans lequel vous évoluez est haut en couleurs, avec un style manga propre à tous les Free2play asiatiques habituels. Un choix de quatre personnages permet de commencer l'aventure dans une des trois capitales proposées. Au fil des niveaux, vous gagnez naturellement en puissance et pouvez choisir des jobs différents. La prise en main est tout ce qu'il y a de plus simple, puisque toutes les actions (déplacement, attaque d'un monstre, discussion avec un PNJ...) s'exécutent à la souris. Détail appréciable : pour s'orienter, un système de coordonnées a été mis en place. Il suffit d'entrer deux séries de chiffres pour regarder votre personnage se déplacer tout seul vers l'endroit indiqué. Le système est amusant, mais pas vraiment au point puisque le pathfinding est déplorable. Il vaut mieux opter pour la seconde solution, à l'ancienne : vous déplacez vous-même le lourdaud qui n'arrive pas à voir l'arbre devant lui. Pour le reste, il n'y a rien de bien nouveau. Dès la sortie de la ville, la chasse aux créatures commence pour cumuler les points d'expérience nécessaires à l'évolution de votre perso. Le bon vieux système de « grind » peine à être remplacé par quelque chose de nettement moins contraignant. Le plus amusant est évidemment de posséder votre propre bateau afin de sillonner les mers et même de prendre part au commerce. Ces phases de jeu plus agréables apparaissent vers les niveaux 15/20. Quoi qu'il en soit, avec un client http://top.igg.com qui ne pèse pas plus de 290 Mo, ce serait dommage de vous priver d'une petite virée en mer.

Cyd



Le monde de Tales of Pirates est divisé en trois parties présentant chacune leur propre histoire.



Les changements de zone se chargent un peu à l'arrache. Vous aurez parfois l'impression que le jeu a planté ou que les serveurs « lagguent » comme jamais.

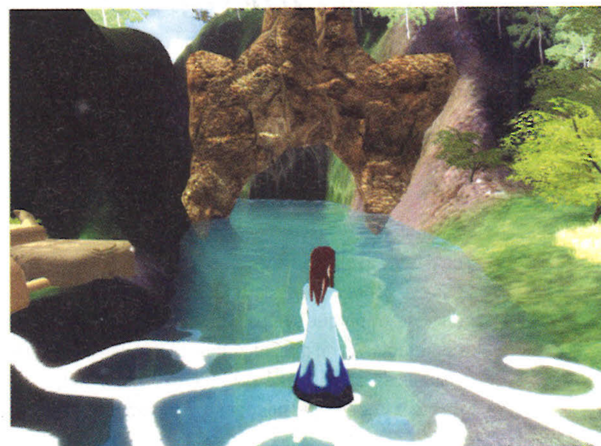




Capucine et Insects Infestation

L'ATTAQUE DU MOD MUTANT

SI VOUS AVEZ UN TALENT UN PEU PARTICULIER, GENRE MAPPEUR OU ANIMATEUR 3D ET UN PEU (BEAUCOUP) DE TEMPS À OFFRIR, ALLEZ FOUINER SUR LE SITE DES MODS PRÉSENTÉS CI-DESSOUS, VOUS TROUVEREZ SANS DOUTE UNE OU DEUX OFFRES QUI CORRESPONDRONT À VOTRE PROFIL. SINON, IL VOUS RESTE LES AGENCES MATRIMONIALES.



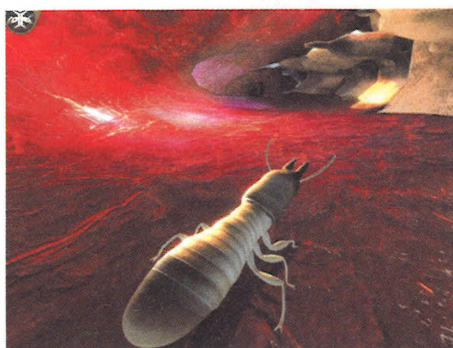


J'avais jamais fait gaffe, mais le capuccino, ça doit bien vouloir dire capucine en italien ?



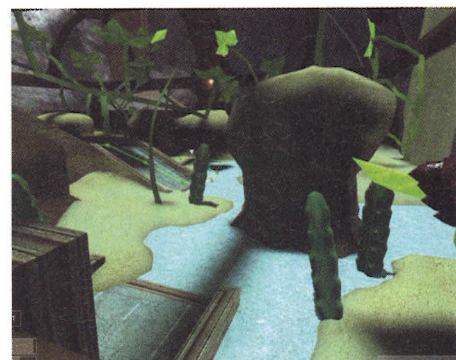
Envie d'être une larve dans une prochaine réincarnation ? Ça se passe ici.

On commence par Capucine, un mod aventure pour FarCry réalisé par un groupe d'étudiants de Supinfogame (ils ont obtenu leur diplôme à l'heure qu'il est). Le pitch s'inspire légèrement d'Okami (excellent titre PS2) : on débarque dans un pays en proie à la désolation, dominé par les ténèbres.
Il s'agira de vivifier tout ça en utilisant les pouvoirs de Capucine, un rayon de lumière très efficace pour redonner du brillant aux choses. Le détail qui tue, c'est qu'on pourra jouer à Capucine avec la Wiimote branchée sur son PC. Pour les détails d'installation, reportez-vous à Pmods, ils expliquent ça très bien : www.pmods.net/news/FarCry/Capucine/Apportez-vos-WiiMotes-!_10616.html
Pensez également à jeter un œil sur le site officiel www.capucinethegame.com pour y trouver plein de goodies dont quelques artworks de toute beauté.
Sinon, je suis allé faire un tour sur le site de Insects Infestation. Vous connaissez peut-être déjà le concept : jouer le rôle d'un insecte, constructeur ou soldat parmi trois races différentes (Fourmis, Termites et Alliance) sont disponibles. Le gameplay a été pensé pour donner la sensation de faire partie d'un essaim et en est à sa version 1.11. Cerise sur le gâteau, un serveur dédié aux francophones est disponible depuis le début de l'été. Allez faire un tour sur leur site, vous pourrez récupérer



tout le nécessaire pour jouer à la bêta de ce mod Half Life 2 et, comme d'hab', les goodies qui vont avec www.insectsinfestation.com.
Outre Capucine et Insects Infestation, je voulais vous parler d'un mod pour WarCraft III. Même s'il n'est pas encore disponible, son esthétique m'a tout de suite scotché la rétine. Le jeu s'appelle Underworld : The Legend of Nephtys et les premiers screens semblent prometteurs. Alors bien, sûr, c'est encore trop tôt pour faire un pronostic mais on espère bien que CryptiKarma arrive à terminer son projet. Pour info, cette team s'était déjà fait remarquer avec deux maps pour WarCraft III : Skeletal Rage 2 et Nighr of Dead. Le site devrait contenir de nouvelles infos à l'heure où vous lirez ces lignes : www.cryptikarma.com

TUTTLE



Fury
FIRST BLOOD

FURY SURFE SUR LA VAGUE DE GUILD WARS EN PROPOSANT ESSENTIELLEMENT DES COMBATS ENTRE JOUEURS. ICI, ON TAPE, MASSACRE, CHARCUTE ET EXTERMINE TOUS CEUX QUI SE PRÉSENTENT DEVANT NOTRE ÉPÉE. BREF, ÇA DÉFOULE !



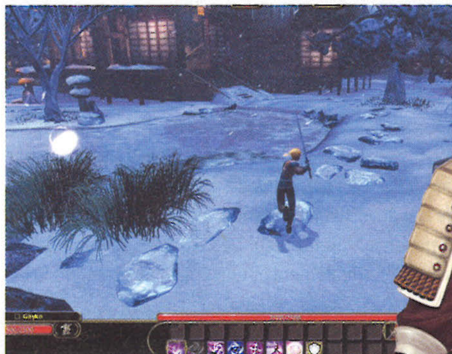
Apprenez à connaître la carte pour savoir où se trouvent les bonus.

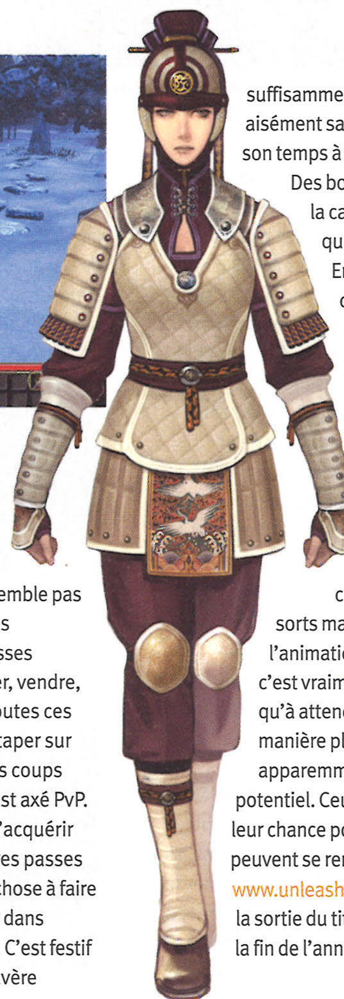


Pas de pitié, vous pouvez très bien attaquer un joueur qui est déjà en plein combat.









Avec ses sessions de jeu ouvertes uniquement à des jours et horaires précis, l'accès au bêta test de Fury reste encore limité. Ce MMO médiéval fantastique est censé révolutionner le PvP, d'après tous les communiqués que l'on a pu lire. Mais comme nous ne sommes pas du genre à croire sur parole ce que les pubs nous racontent, nous sommes allés voir ce qu'il en retournait vraiment. En fait, nos premiers pas dans cet univers n'ont pas été traumatisants, bien au contraire... il y a de quoi attirer les accros du PvP.

FARMER DES JOUEURS

À l'heure actuelle, la création du personnage ne laisse pas vraiment de choix : un humain féminin ou masculin, point barre. Vous pouvez évidemment modifier sa coupe et sa couleur de cheveux, son visage, mais c'est à peu près tout. Côté prise en main, c'est très classique et intuitif : les touches du clavier pour déplacer le héros, et la souris pour cibler ou bouger la caméra. Les PNJ proposant des quêtes arborent au-dessus de leur tête le fameux point d'exclamation jaune, que tout le monde connaît. Si jamais tout ça ne vous semble pas évident, un tutorial explique l'ensemble des commandes à assimiler, les différentes classes disponibles et les procédures pour acheter, vendre, etc. Après avoir rempli votre cerveau de toutes ces infos, rien de tel que d'aller à l'essentiel : taper sur quelque chose. Ce qui veut dire mettre des coups d'épée aux autres joueurs, puisque Fury est axé PvP. Ça évitera les heures à tuer des rats afin d'acquérir le niveau suffisant pour tenter les premières passes d'armes contre vos potes. Ici, la première chose à faire en sortant du tutoriel est de vous retrouver dans une arène pour charcuter d'autres joueurs. C'est festif et ça donne tout de suite le ton ! L'arène s'avère suffisamment vaste pour se déplacer aisément sans pour autant perdre son temps à chercher ses ennemis. Des bonus sont éparpillés sur la carte, permettant de s'octroyer quelques atouts avantageux. En gros, on a l'impression de se trouver dans une partie de Quake III façon médiéval. Des tournois et classements sont prévus pour les guerres de clans, mais il y a également des combats entre royaumes. Pour ne rien gâcher, Fury utilise le fameux Unreal Engine 3. Autant dire que c'est plutôt joli, même si les sorts manquent d'effets visuels et l'animation de fluidité. Pour le reste, c'est vraiment satisfaisant. On n'a plus qu'à attendre de nous plonger de manière plus intensive dans ce MMO apparemment doté d'un certain potentiel. Ceux qui désirent tenter leur chance pour participer à la bêta peuvent se rendre sur le site officiel www.unleashthefury.com. Pour l'instant, la sortie du titre est toujours prévue d'ici la fin de l'année.

CYD

Richard Garriott

Tabula Rasa



TABULA RASA EST UN MMO QUI SE VEUT HORS NORME, AVEC UN UNIVERS DE SCIENCE-FICTION RICHE ET UN GAMEPLAY DIFFÉRENT. FORCÉMENT, DIT COMME ÇA, ÇA FAIT ENVIE. MAIS DANS LES FAITS, QUAND UN THÈME N'EST PAS SOUTENU PAR UN GAMEPLAY EN BÉTON, ÇA NE DONNE PAS GRAND-CHOSE D'EXCEPTIONNEL.



Les avatars et monstres sont vraiment réussis dans l'ensemble. L'environnement est beaucoup plus inégal en qualité.



Une fois mort, le personnage est rapatrié dans l'hôpital de son choix avec un malus sur ses statistiques. Une pénalité de mort qui peut être annulée via un kit médical approprié.

Tabula Rasa est un concept qui a évolué au fil des ans depuis l'annonce de son développement. Mois après mois, les changements apportés et l'orientation qu'a pris ce MMO n'ont pas forcément été convaincants, en tout cas sur le papier. Mais cessons de ressasser le passé pour nous concentrer sur le Tabula Rasa d'aujourd'hui. En essayant d'oublier l'omniprésence de son médiatique créateur : Richard Garriott, le papa d'Ultima Online. C'est presque difficile de se focaliser sur le jeu en lui-même tant l'ombre de Garriott plane au-dessus de Tabula Rasa. Il suffit de voir l'écran de log-in où le nom du monsieur est quasiment plus imposant que le titre du jeu. Un peu comme le label rouge sur les camemberts. Un gage de qualité ? Allez savoir. Si Richard Garriott est derrière, alors forcément Tabula Rasa sera un excellent jeu ! On ne va pas mordre aussi facilement à l'hameçon, surtout vu l'état actuel de ce MMO.

LE MENU SEMBLE ALLÉCHANT

On ne le répétera jamais assez : Tabula Rasa étant en phase bêta, de nombreux points de gameplay sont amenés à être modifiés et améliorés dans les semaines à venir, jusqu'à sa sortie et même au-delà. Notre avis peut donc largement évoluer en fonction des diverses mises à jour à venir. Mais à l'heure actuelle, Tabula a encore du chemin à parcourir pour nous convaincre. Les premiers pas dans l'univers n'ont clairement pas été de tout repos. Entendez par là, qu'il y a eu bien plus de moments frustrants que de découvertes formidables même si l'aventure commençait plutôt bien. Dès l'arrivée en jeu, tout se déroule normalement : l'univers est attirant, un PNJ (Personnage Non Joueur) s'occupe de nous instruire les commandes de bases. Le contrôle du personnage est bon : la recrue Laveur de son petit nom Raton se prend en main facilement, façon FPS. Les touches du clavier pour les déplacements et la souris pour la vue, l'utilisation d'armes (clic gauche) et de pouvoirs (clic droit). L'avatar bouge donc avec aisance, saute au-dessus des obstacles, s'accroupit derrière un muret et descend quelques Bannis (les ennemis locaux) en deux tirs. Quelques secondes suffisent à tout prendre en main, on suit les flèches affichées sur la mini-map pour continuer les quêtes données. La vie est belle jusqu'aux premières véritables escarmouches.

OUCH, LE CAFARD DANS LA SALADE

L'action, omniprésente dans cet univers en guerre, est loin d'être un régal pour le joueur. Malgré la prise en main FPS, ce n'est pas votre talent de joueur qui déterminera l'issue du combat. Le ciblage est en quelque sorte automatisé : dès l'instant où la cible est verrouillée, vos tirs iront directement dessus. Un choix pas franchement contestable mais autant vous mettre au courant. Par contre, on regrette que le placement lors des combats et l'utilisation des éléments du décor soient totalement inutiles : un ennemi vous verrouille, il tire, vous tentez de vous cacher derrière un arbre,





Les vagues de créatures ne cessent de prendre d'assaut les avant-postes. Tant que la porte du fond reste bleue tout va bien, mais si elle passe au rouge, appelez des renforts.



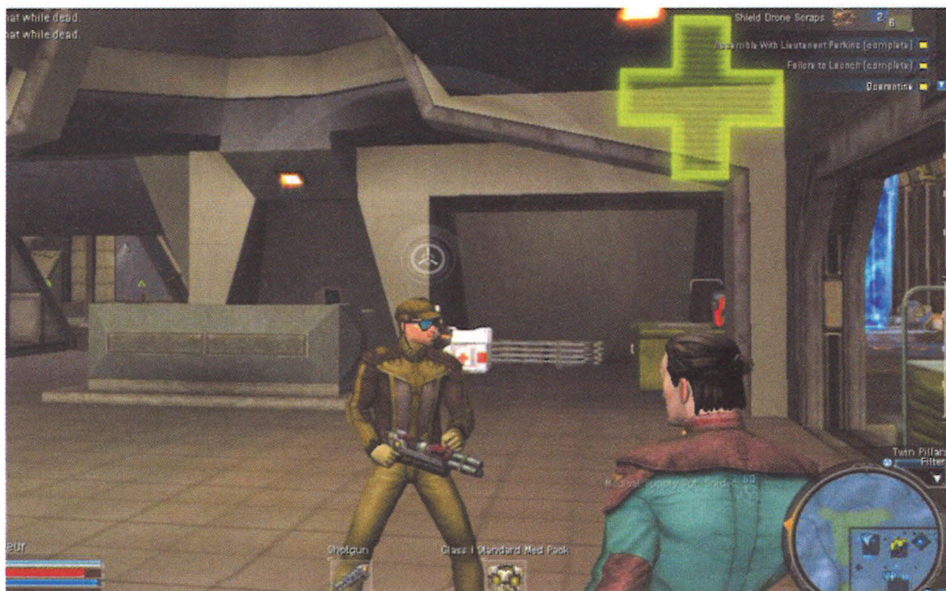
malheureusement vous prenez quand même les dégâts. Les balles traversent l'environnement, les murs ou encore les collines. Frustrant au possible. Les animations sont également loin d'être au point. Quand un adversaire vous donne un coup de latte, le personnage est projeté à quelques mètres et étourdi pendant une fraction de seconde sans animation particulière. On a plutôt l'impression de subir un bon vieux coup de lag. Heureusement, les affrontements sont un minimum intéressants grâce au large choix d'armes proposées (courte ou longue portée, laser, balles, chimiques et j'en passe) permettant d'éliminer efficacement sa cible. On constate tout de même qu'il reste encore beaucoup de travail aux développeurs pour rendre les phases de combats beaucoup plus captivantes qu'elles ne le sont actuellement.

GARÇON, L'ADDITION

Heureusement, le monde qui nous entoure est loin d'être monotone. C'est la guerre et on vous le fait comprendre très rapidement. Ça tire de partout, les PNJ se frittent entre eux et les routes ne sont pas sûres. Même les avant-postes qui servent à se ravitailler, prendre des quêtes et se téléporter pour éviter de tout se taper à pied subissent des assauts ennemis. D'ailleurs, ces escarmouches entre PNJ ne sont pas uniquement là pour l'ambiance puisqu'un avant-poste peut être contrôlé par les Bannis. Les conséquences sont les suivantes : plus d'accès aux quêtes de l'avant-poste en question et vous pouvez faire une croix sur la téléportation, à moins de débarquer à plusieurs dans un campement devenu hostile. Tout ceci donne l'impression que le monde évolue. Mais c'est insuffisant pour oublier le manque de confort au niveau gameplay. Comme le fait de perdre le contrôle de la caméra lorsque la fenêtre de compétences ou des caractéristiques du personnage est ouverte. Il est donc actuellement impossible de tirer, d'utiliser un pouvoir ou même de se diriger correctement quand on ouvre son inventaire par exemple. Le choix est étrange, un peu comme s'ils vous servaient une île flottante à déguster à la fourchette : ce n'est pas pratique. La liste concernant les soucis de gameplay est encore bien longue et il est clair que le bilan de Tabula Rasa après ces premiers pas dans l'univers n'est pas rose. Ce MMO nécessite encore pas mal d'ajustement et de peaufinage en tout genre pour nous motiver à poursuivre les recherches vers les tablettes Logos, un langage énigmatique qui confère des pouvoirs à votre avatar. Bien que je sois resté sur ma faim, il reste quelques plats à découvrir au menu comme l'artisanat et le PvP qui devrait proposer des guerres de clans et des duels. Nous reviendrons donc vers Tabula Rasa pour voir l'état du bébé de Richard Garriott au fil des semaines. La naissance est prévue pour la fin de l'année, les développeurs vont devoir s'activer pour éviter que le petit vienne au monde malformé.

CYD

L'hôpital reste l'endroit où j'ai dû passer le plus de temps. Dans Tabula Rasa, il vaut mieux éviter les actes héroïques et l'action de groupe est vivement recommandée.



Des vaisseaux font débarquer des patrouilles de Bannis. Voilà une façon intelligente de faire du respawn de mob.




Tabula Rasa propose des talkies-walkies en guise d'indicateur pour savoir quel PNJ propose une quête.

ENGAGEZ-VOUS QU'ILS DISAIENT !

Côté classes de personnage, Tabula propose une évolution de métiers par palier. Vous débutez en tant que Recrue, puis vous affinez votre job au fil des niveaux. Les deux chemins principaux sont : Combattant et Technicien. Chaque palier propose deux classes pour un total de quatorze professions aux aptitudes différentes. Chose très appréciable, Tabula dispose d'un système de clonage, c'est-à-dire la possibilité de dupliquer votre personnage. Ceci dans le but d'essayer une classe puis, si ça ne convient pas à vos attentes, de reprendre votre personnage d'origine pour choisir l'autre voie.

LE MONDIAL DU GAMING 2007

IL S'EST FAIT ATTENDRE, CE MONDIAL DU GAMING… GAMES-SERVICES DISPOSAIT INDÉNIABLEMENT D'UN BUDGET RESTREINT COMPARÉ À L'ÉDITION PRÉCÉDENTE ET POURTANT, COMME CHAQUE ANNÉE, TOUT S'EST DÉROULÉ À MERVEILLE POUR LE PLUS GRAND BIEN DU SPORT ÉLECTRONIQUE.



Les Suédois de Fnatic terminent sur la troisième marche du podium.

Le hall 5 du Parc des expositions, porte de Versailles, accueillait joueurs, visiteurs et journalistes du 5 au 8 juillet dans un décor très sobre. Bien moins impressionnante qu'en 2006 au Palais Omnisport de Paris Bercy, la configuration 2007 se voulait efficace en offrant des conditions idéales pour joueurs et spectateurs.

LES SOLITAIRES

À Quake 4, Winz, tenant du titre, finit à la troisième place. La star cette année, était polonaise, puisque c'est un nouveau prodige de 16 ans qu'a découvert le public du Parc des expos. av3k, de son pseudo, attendait depuis deux longues années d'avoir l'âge minimum requis pour participer à l'ESWC. Il triomphe de deux maps à zéro en finale contre le Russe Cooler, tombeur de Winz et champion du monde en 2003 et 2005. Il empoche par la même occasion 10 000 $.

Le champion du monde 2006 sur TrackMania Nations était français : Carl. Cette fois, il est hollandais. La finale regroupait les trois Français présents dans la compétition et XeNoGeaR, le représentant hollandais. Contre toute attente, ce dernier s'impose en déjouant tous les pronostics, Carl finit deuxième devant Lign puis Selrahc. Sur WarCraft III, le Night Elf SoJu sort ses deux compatriotes dont Lucifer, le champion en titre, avant de s'imposer sur scène en finale face au Norvégien Creo. Wolf et LK, les Français qualifiés, n'ont malheureusement pas passé les poules.

Enfin, le dernier tournoi individuel et sûrement le plus fédérateur, PES 6, a déchaîné les foules. Tout jeune dans l'e-sport mondial, il ne souffre pas de l'incompréhension des non-initiés si bien que l'ambiance fut magique. SpanK, le Français tenant du titre, s'incline en finale face à l'Allemand S-Butcher trois buts à deux après avoir mené au score à deux reprises et fini le match à onze contre dix.


Duel de Français sur PES en deuxième phase de poule : Droodie vs SpanK.

CS TOUJOURS SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE

Le tournoi Counter-Strike féminin a tout simplement été survolé par les Américaines de chez SK-Gaming, écrasant littéralement toutes leurs adversaires sur des scores fleuves excepté face aux Chinoises en finale. Deux fois 16-11, et les SK succèdent ainsi aux Françaises BTB qui ne se seront inclinées que contre les deux finalistes.

Avec plus de 5 500 spectateurs pour la finale masculine, jamais un match n'avait déclenché autant de réactions dans un public de sport électronique. Une ambiance folle pour un des plus beaux matchs de l'histoire de CS. Les Polonais de PGS, archifavoris, ont dû attendre la troisième map pour enfin venir à bout des Danois de NoA, surprise du tournoi. En effet, après qu'ils eurent remporté la première, 95 % des spectateurs ont pris parti pour les challengers et fait vibrer la salle entière. Les Polonais indéniablement perturbés ont donc concédé la deuxième map avant de reprendre leurs esprits et de confirmer qu'ils sont depuis le début de la saison les meilleurs joueurs du monde. Si 2006, avec cinq médailles d'or, était sans conteste l'année française, 2007 restera celle de la frustration pour nos compatriotes***.

BALDOURS

Merci à www.esportsfrance.com et www.team-aaa.com pour les photos !


Le génie hollandais équipé du casque d'hélicoptère pour jouer sur scène.


Les Suédoises lors de la soirée de clôture.

MILLENIUM OWN NIHILUM

L'événement qui a attiré le plus l'attention du public a été le match de démonstration de PvP de World of WarCraft. La meilleure guilde PvE du monde, Nihilum, affrontait les Français de Millenium pour cinq manches de très haut niveau, au format 5 contre 5. Victoire sans appel de Millenium, 5 à 0 pour notre équipe : le maillot Joystick commence à se faire craindre dans les arènes…



Winz, av3k et Cooler ont offert du grand spectacle.

World of WarCraft
Interview : Kungen et la guilde Nihilum

LA GUILDE NORDIQUE NIHILUM EST LA PREMIÈRE À AVOIR INTÉGRALEMENT TERMINÉ LES INSTANCES DE WORLD OF WARCRAFT ! À L'OCCASION DE L'ESWC, NOUS AVONS RÉUSSI À COINCER KUNGEN, LE MAÎTRE DE GUILDE DE CETTE FORMIDABLE MACHINE À RAIDS. ENTRETIEN ET PHOTOS, RIEN QUE POUR NOUS !


En haut, à partir de la gauche : rulah, Nme, Awake et Ghorok. En bas, Kungen.



Star des médias, Kungen ? Il est en tout cas beaucoup plus à l'aise sur une scène qu'en PvP (/taunt !).

Joystick : Quand as-tu démarré la guilde ?
Kungen : On a démarré la guilde entre potes, on s'était rencontré sur divers MMORPG comme Everquest, Dark Age of Camelot et Lineage II. On était entre quinze et vingt au début de World of WarCraft. Je me souviens encore du jour de lancement de WOW. On avait tous acheté le jeu à minuit une et on s'est tous réuni sur MSN pour discuter, puis on a essayé de se connecter au jeu mais rien à faire, on a ramé pendant dix heures… Le serveur n'était pas up (NDLR : Magtheridon). Enfin bref, la guilde a été fondée le premier jour de WoW en Europe, sur le serveur Burning Legion. Je l'ai créée à la seconde où j'ai eu assez de PO pour le faire !

Ton parcours en MMO avant WoW ?
Je joue aux MMORPG depuis 1996. Ma carrière ressemble a quelque chose comme : 1996, Ultima online ; 1997-2001 Everquest, 2002-2003 DAOC, 2003-2004 Lineage 2, que j'ai quitté pour rejoindre World of WarCraft. J'ai également beaucoup joué à d'autres jeux, comme Diablo 1 et 2, StarCraft, Counter-Strike, Quake 1, 2 et 3 ainsi qu'à plein d'autres.

Vous êtes combien dans la guilde ? Parle-nous un peu de ton roster.
On est environ 45 membres. À peu près 35 sont des raiders actifs, qui participent à nos principales sorties. À côté, il y a dix joueurs « casuals », qui sont souvent des vétérans de la guilde, qui n'ont plus le temps de raider avec nous. Ils sont sollicités pour nos sorties de farming, par exemple à la Caverne du Sanctuaire du Serpent ou au Donjon de la Tempête.

Qui manage la guilde ? Combien y a-t-il d'officiers ?
Il y a moi (Kungen) en leader, un officier (Awake) et des chefs de classe (un par classe). Pour résumer, je dirige la guilde et j'ai le dernier mot sur tout : je m'occupe de nos activités en jeu et de tout ce qui concerne les raids. Awake s'occupe de toutes les responsabilités administratives extérieures au jeu.

Quel est votre planning de raids ? Combien d'heures jouez-vous par jour ?
Cela change souvent, en fait ça dépend d'où nous en sommes dans le jeu, si l'on cherche à être les premiers au monde à finir une instance ou si nous avons besoin de farm. Quand on a nettoyé le Temple Noir, on faisait des raids de six à dix heures, six ou sept jours par semaine. Maintenant que l'on a fini le jeu, on raide seulement deux ou trois jours par semaine, sur des périodes de cinq à six heures. Beaucoup de gens




On avait promis de ne pas passer cette photo car elle montre qu'ils sont humains, après tout !

croient que l'on continue les raids tous les jours mais c'est faux ! Je vais même dire que nous jouons moins que la plupart des guildes casuals. On fait de gros raids vraiment hardcore pendant une courte période et une fois que tous les monstres sont morts, on se relaxe et on apprécie la vraie vie ! Alors que les guildes normales s'étalent sur plusieurs mois en jouant quatre ou cinq fois par semaine.

Quel est ton /played et celui des membres de la guilde ?

Je n'ai que 150 jours de comptabilisés (NDLR : nOOb !). La moyenne de la guilde est beaucoup plus élevée que ça, mais je ne me connecte que quand il y a quelque chose d'important, vous ne me verrez pas glander. Chaque fois que je suis là, c'est pour un raid, sinon je suis offline. Dernièrement, je me suis mis au PvP.

Avez-vous une section PvP ?

On s'y met depuis que l'on a fini BC et aussi depuis que l'on sait que l'on va devoir affronter Millenium le 6 juillet. On va s'y mettre sérieusement et tâcher d'envoyer quelques équipes au WSVG (World Series of Video Games) dans les mois à venir.

Quand avez-vous commencé le contenu haut niveau ?

J'ai commencé les raids le jour où j'ai atteint le niveau 60. Dès que le serveur a eu assez de niveaux 60, j'ai commencé à organiser les premiers pick up groups (NDLR : Groupe de personnes qui ne se connaissent pas) à Rochenoire, Stratholme et Scholomance pour aller choper les objets bleus (les sets To). Ces PUG sont l'une des raisons pour lesquelles notre guilde a ensuite connu un succès précoce. On n'était que trois ou quatre niveaux 60 dans la guilde quand j'ai commencé à organiser des raids qui fonctionnaient, et d'autres 60 du







serveur nous ont rejoints. Dès qu'on a été équipé correctement, on a embrayé sur le Cœur du Magma et Onyxia, depuis on ne s'est pas arrêté.

Quels étaient tes objectifs ?

Comme je jouais dans les meilleures guildes d'Everquest, DAOC et Lineage II, j'avais les mêmes ambitions dans WoW, et jusqu'à présent, on peut dire que j'ai atteint mon but, :).

Comment se sont déroulées les premières instances ?

Comme je disais précédemment, les PUG marchaient très bien, on nettoyait les instances du premier coup. Ça a pris un peu de temps pour éduquer tout le monde cependant, vu que peu de joueurs avaient de l'expérience de raid dans les précédents MMO. Je me souviens, une fois dans le Cœur du Magma, que les prêtres essayaient de dissiper les débuffs des Seigneurs du feu, et qu'on les entendait hurler « JE NE TE TROUVE PAS ! » aux autres joueurs. Ils galopaient dans tous les sens, en essayant de trouver le perso pour cliquer dessus, alors qu'il n'y avait qu'à utiliser « /target nom du joueur » ; je parle d'une époque où les mods de raid n'existaient pas.

Comment avez-vous préparé la transition avec Burning Crusade ?

Ça s'est très bien passé : on a fait un break de trois à quatre mois après avoir tué Kel'thuzad (le boss final de Naxxramas) et pas mal de gens ont stoppé le jeu à ce moment-là. Le temps a œuvré pour nous : on est passé de 70-80 personnes à 40-50 pour la sortie de BC.

Que penses-tu du contenu de BC ?

J'adore ! Blizzard a apporté une nouvelle dimension aux raids. Il y a beaucoup plus d'instances et les raids sont plus durs, et c'est ce dont nous, raiders hardcore, avions besoin pour continuer à nous intéresser au jeu.



Les raids à quarante ne vous manquent pas ?
Pas du tout. C'était plus pénible pour un maître de guilde de s'occuper de soixante personnes que de quarante joueurs. Le format 25 joueurs est carrément plus intéressant. Il y a moins de joueurs de chaque classe et chacun est obligé de faire sa part du boulot. Avant, s'il y en avait cinq ou six qui ne branlaient rien, c'était pas grave, là c'est le wipe assuré si quelqu'un n'est pas à 100 %. À quarante, pas de panique si l'un de nous venait à mourir, il y avait beaucoup plus de marge d'erreur !

Comment planifiez-vous un raid et un combat de boss ? Vu que vous êtes les premiers à les tuer vous ne pouvez pas vous baser sur des vidéos... Vous faites comment ?
Ceci découle de notre expérience de raid et de la compréhension des mécaniques du jeu. J'arrive, en général, à déterminer une stratégie après plusieurs essais, une fois que nous avons repéré tous les pouvoirs d'un boss. Je pense que certaines personnes comprennent des choses que d'autres ne voient pas.
Quand vous rencontrez un nouveau boss, il n'y a qu'une seule chose à faire : survivre le plus longtemps et tâcher de piger ce qui se passe. On enregistre sous FRAPS nos premières tentatives, on fait des captures d'écran, on fait Détection de la magie sur les boss et les adds pour voir s'ils ont des buffs ou des pouvoirs cachés. Une fois que l'on a wipe, on regroupe toutes nos informations sur un canal de chat IRC, on analyse les débuffs et les dégâts et on met au point une stratégie pour le prochain essai. On voit ce qui a causé notre wipe et on tâche d'améliorer ce point. Au bout d'un moment, on a tous les éléments et c'est juste une question d'application de stratégie. C'est souvent la partie la plus difficile, :).

Quels boss ont été les plus difficiles ?
Sans hésiter, Illidan. Nous avons eu une très longue période d'apprentissage à cause de ses nombreuses phases qui sont toutes très délicates, ça n'a pas été simple de survivre suffisamment longtemps pour piger ce qui se passait lors de chacune. On n'a jamais autant bossé que sur Illidan, on l'a pratiqué de 16 h à 5 h du matin, puis on a enchaîné le lendemain de 14 h jusqu'à ce qu'il tombe. Si c'est allé si vite, c'est parce que l'on a, en deux jours, autant d'heures de raid qu'en une semaine. Et avoir les vingt-cinq mêmes joueurs connectés pour chacun des essais rend les choses beaucoup plus faciles.

Quelles sont les clefs de votre réussite ?
Le plus important est d'avoir un bon leader qui motive ses membres, qui arrive à les persuader que ce qu'ils croient être « impossible » est en fait réalisable. C'est aussi très important d'avoir des joueurs sur la même longueur d'onde, qui veulent tous progresser. On ne peut pas avoir des joueurs avec un emploi du temps trop différent de celui de la guilde, ça ne peut pas fonctionner... Également, notre expérience sur les anciens MMORPG aide beaucoup, pas mal de gens chez nous font des raids depuis plus de huit ans, pas seulement depuis WoW.





Comment fonctionnez-vous pour l'attribution des récompenses ?
On a un système de DKP (Dragon Kill Points) très ordinaire. Pour faire court, la personne avec le plus de points remporte l'objet, et on gagne des points lors de chaque participation à un raid. Quand on prend un objet, on perd des points mais il est rare que vous en ayez suffisamment pour réclamer un second objet. Cela permet de ventiler efficacement les objets entre les membres du raid. On équipe nos main tanks (guerriers spécialisés défense) en priorité jusqu'à ce que leur équipement soit convenable.

On se sent comment, d'être dans la guilde qui a intégralement fini WoW ?
On se sent merveilleusement bien. Vous aurez la même réponse si vous demandez aux Italiens ce qu'ils ont ressenti après avoir gagné la Coupe du monde de foot (NDLR : taunt ?). Nous avions un objectif lorsque nous avons commencé Burning Crusade, et nous avons réussi à l'atteindre. On est donc extrêmement heureux et on espère rester au top le plus longtemps possible.

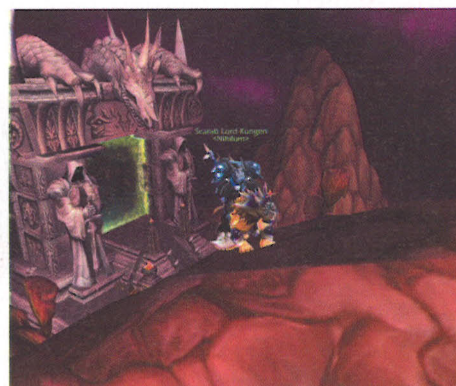
Un conseil à donner aux autres guildes et joueurs ?
C'est pas vraiment un conseil... Il n'y a qu'une seule façon d'être performant : c'est en mettant beaucoup de temps et de travail dans ce que l'on entreprend. Quand on désire vraiment quelque chose, c'est comme cela que l'on a toutes les chances de l'obtenir.

Et comment avez-vous dégoté tous vos sponsors ? (NDLR : Steelseries)
Quand on a du succès, les sponsors viennent à vous, c'est ça le truc, :D.

Sur quel MMORPG à venir pensez-vous migrer ?
Si jamais nous bougeons vers un nouveau MMORPG, ça sera sur un jeu populaire. Ce n'est pas drôle de jouer à un jeu où il n'y a pas de compétition. Warhammer et Aion nous semblent très prometteurs, ça pourrait être bien pour nous.

Styx







LA MÉNAGERIE DE WORLD OF WARCRAFT



Elles prennent de la place dans l'inventaire, ne servent absolument à rien en jeu et pourtant, ce sont les bestioles les plus aimées de tous : les « pets ». Ces familiers que l'on peut s'offrir auprès d'un PNJ pour quelques pièces, trouver en loot ou obtenir en récompense de quête font se retourner n'importe quel joueur vétéran. Eh oui, on peut aussi se la péter avec autre chose qu'une arme violette. Voici donc le guide qui vous aidera à récupérer ces petites bêtes complètement inutiles et donc totalement indispensables.

S.A.S.

LES QUÊTES

JUBELIN



LIEU: Foire de Sombrelune (Mulgore ou Forêt d'Elwynn)
PÉRIODE: Une semaine par mois
Vous devez tout d'abord vous procurer des Chopes de bière sombrefer (au moins deux). Cette bière s'achète dans les Profondeurs de Rochenoire auprès de Lanfiche Brouillecircuit. Lorsque vous avez votre stock de bières, attendez que la foire arrive (au début de chaque mois). Une fois dans la foire, trouvez Morja puis jetez une bière à ses pieds. Attendez que Jubelin arrive et prenez la quête. Validez-la grâce à la bière que vous avez encore en stock. Vous obtiendrez alors un œuf. Il faut encore attendre une semaine pour obtenir votre familier.

FÉE FLÉCHETTEUSE



LIEU: Feralas
La fée fléchetteuse est une récompense de quête réservée à l'alliance. Agnar Domptebêtes se trouve dans les Hinterlands et vous donnera la quête permettant d'obtenir ce familier. Avant de parler à Agnar, il faut effectuer une suite de quêtes, qui commence par Liberté pour toutes les créatures, donnée par Kindal Tisselune dans Feralas.

JEUNE COUVEUSE

LIEU: Pic de Rochenoire



Le PNJ Kibler, dans la zone des Steppes ardentes, vous donnera une quête où vous devez lui rapporter des œufs d'araignées. Ces œufs se ramassent à Rochenoire, dans l'instance. Il est envisageable pour les voleurs et les druides d'y aller seuls, pour les autres, il faudra monter un groupe. La récompense de cette quête est une araignée bleutée.

JEUNE WORG



LIEU: Pic de Rochenoire
Kibler, des Steppes ardentes, vous donnera une quête où vous devez attraper des loups au Pic de Rochenoire. Validez cette quête et vous gagnerez un jeune loup.

LE PERROQUET DES PIRATES





LIEUX: Bateaux pirates, dans la Vallée de Strangleronce.
Le Bicorne de l'amiral de la Voile-Sanglante permet d'invoquer un perroquet grenat. Cet objet est la récompense de la quête donnée par l'amiral Firallon. Pour la réaliser, il faut monter sa réputation auprès des pirates, ce qui n'est pas sans conséquence. En effet, il vous faudra tuer des gobelins de Baie-du-Butin et devenir ainsi ennemi avec leur faction : hôtel des ventes inter-factions et villes neutres, adieu ! Réfléchissez bien avant de franchir le cap de la piraterie, donc.



POULET DES PRAIRIES



LIEU: Ferme de Saldean, dans la Marche de l'Ouest
Pour obtenir ce familier, il faut vous rendre dans la zone de la Marche de l'Ouest. Trouvez la ferme de Saldean et parlez au fermier pour lui acheter de la nourriture spéciale pour poulet. Trouvez votre victime (un poulet) et spammez-la copieusement avec des /chicken (un conseil : créez une macro). Au bout d'une centaine d'emotes réalisées, le poulet va vous donner une quête. Acceptez-la puis validez. Vous avez un nouveau familier !
ASTUCE: Cette quête est réservée aux joueurs de l'Alliance, mais vous pouvez néanmoins obtenir ledit poulet en jouant côté Horde. Si vous êtes sur un serveur PVP, la seule solution est de vous faire aider par un joueur de l'Alliance. Si vous êtes sur un serveur PVE, vous pouvez vous en sortir seul. Créez un humain niveau 1 et emmenez-le à la ferme de Saldean puis achetez la nourriture auprès du fermier. Déconnectez votre humain et emmenez votre personnage Horde à son tour dans la Marche de l'Ouest. Reconnectez votre humain niveau 1 et procédez comme indiqué plus haut. Prenez la quête auprès du poulet, cliquez sur continuer, mais surtout ne validez pas ! L'œuf est déjà auprès de la poule. Déconnectez-vous et venez vite le récupérer avec votre Hordeux.



POULET MÉCANIQUE



LIEUX: Feralas/Les Hinterlands/Tanaris
L'animal mécanique s'acquiert après avoir effectué les trois quêtes parallèles des OOX. Ces quêtes d'escorte sont lancées chacune par une balise que vous lootez au hasard sur les mobs, l'une à Feralas, l'une dans les Hinterlands et l'une à Tanaris. Une fois que vous aurez effectué les trois quêtes, vous pourrez obtenir cette récompense auprès de Orguignard Odipnoticus, à Baie-du-Butin.

PITITAILE





LIEU: Forêt de Terokkar
Vous devez trouver Aile-du-Ciel, un perroquet qui traîne aux pieds du Voile Shalas, à l'est du désert des Ossements. Acceptez sa quête et escortez-le. Il est conseillé d'être deux pour accomplir cette quête sans embûche. Une fois que vous aurez validé la quête à Shattrath, vous obtiendrez un joli perroquet bleu et blanc.

LES QUÊTES SAISONNIÈRES

KALIN COLPORTECŒUR



ÉVÉNEMENT: De l'amour dans l'air
PÉRIODE: Mi-février
LIEUX: Toutes les capitales
Si vous mettez du Parfum et offrez des Gages d'amour autour de vous, votre personnage sera en mesure d'obtenir des petits cadeaux venant des PNJ des capitales du jeu. Bonbons, poignées de pétales de roses et surtout un Cupidon en guise de familier, seront les récompenses de vos efforts.

BIP-BIP LA TORTUE, TRÉMOUSSE LE COCHON OU MOUSTACHES LE RAT



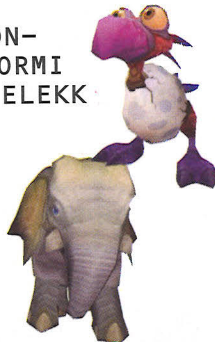
ÉVÉNEMENT: La semaine des enfants
PÉRIODE: Fin mai
LIEUX: Hurlevent, Orgrimmar



Rendez-vous à l'orphelinat de Hurlevent ou d'Orgrimmar (selon votre faction) et parlez à la directrice de l'établissement. Celle-ci vous donne pour mission de faire visiter le monde à un de ses orphelins. En récompense à cette escorte, vous obtiendrez un adorable familier parmi trois.

EGBERT L'OISILLON FAUCON-PÉRÉGRIN, WILLY L'ENDORMI OU CAHOUÈTE LE BÉBÉ ELEKK





ÉVÉNEMENT: La semaine des enfants
PÉRIODE: Fin mai
LIEU: Shattrath
Prenez la quête auprès de la directrice de l'orphelinat. Vous devez faire visiter des zones de l'Outreterre à un orphelin. Vous aurez, une fois les quêtes validées, le choix entre trois familiers.

ESPRIT DE L'ÉTÉ

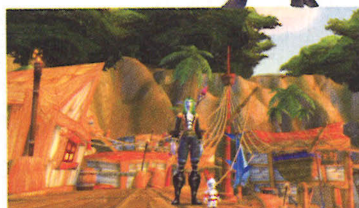


ÉVÉNEMENT: Solstice d'été, la Fête du feu
PÉRIODE: Fin juin/début juillet
LIEUX: Un peu partout en jeu
Vous devez pour obtenir votre Esprit de l'été, toucher différents feux, répartis sur Azeroth (ce qui nécessitera de vous rendre en instance, notamment). Cette quête se prend auprès d'un Gardien des flammes de la fête. Des gardiens sont placés près des feux, dans les capitales mais également en extérieur.

ASSISTANT VERT OU ROUGE, RENNE OU BONHOMME DE NEIGE

ÉVÉNEMENT: La fête du Voile d'hiver
PÉRIODE: Fêtes de fin d'année
LIEUX: Toutes les capitales
Pendant les fêtes de fin d'années, des arbres de Noël sont érigés dans les capitales. Au pied de ceux-ci, vous trouverez des cadeaux. Ils renferment des objets divers ainsi que de petits familiers.





LES CODES PROMOTIONNELS

ALBIE



CODE PROMO: Collector de Burning Crusade

BÉBÉ PANDA, MINI-DIABLO OU ZERGLING





CODE PROMO: Collector du jeu original

BOURBIE



CODE PROMO: Blizz'con

COCHON EN OR



CODE PROMO: Convention en Corée (annonce de StarCraft 2)

DRAGONNET DU NÉANT





CODE PROMO: Collector de Burning Crusade

GLOUBIE

CODE PROMO: Offert par Blizzard/site de fans

BÉBÉ HYPPOGRYPHE, BANANAS LE SINGE, DIABLOTIN EN BOUTEILLE

CODE PROMO: Cartes Upper Deck Entertainment World of WarCraft
Le jeu de cartes à collectionner de WoW comprend des cartes, donnant accès à des goodies en jeu. Ces cartes sont très rares et se revendent à prix d'or sous le manteau. À noter que Bananas le singe et le diablotin ne sont disponibles que dans la dernière collection de cartes (Dark Portal).





LOOTÉS EN JEU

Ces objets permettant d'invoquer les familiers suivants sont des liés quand équipés que l'on trouve sur certains mobs.

CHAT TIGRÉ NOIR



LIEUX: Forêt des pins argentés/Montagnes d'Alterac
DROPÉ PAR: Les Copistes et Invocateurs de Dalaran dans la Forêt des pins argentés ou les Défenseurs, Théurges et Invocateurs de Dalaran dans les Montagnes d'Alterac.

CHAT SIAMOIS



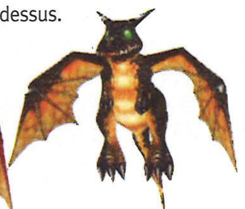
LIEU: Les Mortemines
DROPÉ PAR: Macaron (Cookie)

DRAGONNET VERT, ROUGE OU NOIR

LIEUX: Marais des chagrins (vert), les Paluns (rouge), Terres ingrates ou Marécage d'Âprefange (noir)
DROPÉ PAR: Les dragonnets sont de la même couleur que les draconides qui les dropent, dans les zones mentionnées ci-dessus.







LUCIOLE CAPTURÉE

LIEU: Marécage de Zangar
DROPÉ PAR: Piqueur Tourbembrase




HOMARD MAGIQUE

LIEU: Lac Ere'Noru, Lac de Noirvent et Lac Jorune (Forêt de Terokkar)
Obtenu en pêchant. Requiert 430+ dans la compétence de pêche, ainsi qu'une monture volante. Voilà LE pet qui est super, mais alors super rare. L'obtenir nécessite une patience angélique (cela dit, si vous avez déjà plus de 300 en pêche, ça fait partie de vos qualités).



PERROQUET MACAW AILES-VERTES

LIEU: Les Mortemines
DROPÉ PAR: Les pirates Défias

PERROQUET MACAW JACINTHE

LIEU: La vallée de Strangleronce
DROPÉ PAR: Les humanoïdes membres de la Voile-Sanglante (Mousse, Loup de mer, Mage, Bretteur, Matelot ou encore Démoniste)



SUINTEUX DÉGOÛTANT

LIEU: Maleterres, Gangrebois et partout où vous trouverez des limons 50+
DROPÉ PAR: Tous les limons, gelées et autres vases de niveau 50 et plus
Ce familier est vraiment très rare et difficile à obtenir. Vous le trouverez, si vous êtes chanceux, dans un des sacs vaseux dropés par les limons. Il faut savoir qu'il est difficile de jouer avec ce familier à vos côtés puisqu'il réduit de 20 votre armure et vos résistances (et vous donne un joli teint émeraude). À noter (et c'est rigolo) : le Suinteux dégoûtant aime la bière ! Si vous arrivez à vous procurer ce familier, allez chercher des chopes de bière dans les Profondeurs de Rochenoire (auprès de Lanfiche Brouillecircuit). Ensuite, lorsque l'envie vous en prend, lancez une chope à terre : votre familier se dirigera vers la bière renversée et la dégustera, tout simplement.



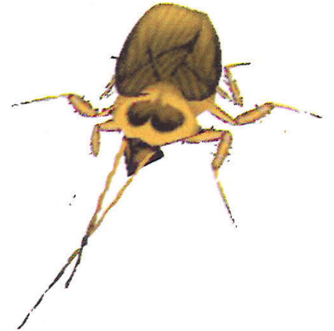


ACHAT AUPRÈS D'UN PNJ

Les objets permettant d'invoquer les familiers suivants sont des liés quand équipés que l'on peut acheter à certains PNJ.

CAFARD

LIEUX: Fossoyeuse/La Foudreflèche
VENDU PAR: Jeremiah Payson/Camelot Rashaad



CHAT BOMBAY, CORNOUAILLES (TIGRÉ ORANGE OU TIGRÉ ARGENT)

LIEU: Forêt d'Elwynn
VENDU PAR: Donni Anthania



CHAT SIAMOIS

LIEU: La Foudreflèche
VENDU PAR: Camelot Rashaad



CHATON BLANC

LIEU: Hurlevent
VENDU PAR: Jeune Timmy



CHIEN DE PRAIRIE

LIEU: Les Pitons du Tonnerre
VENDU PAR: Halpa



CHOUETTE-FAUCON (NOIRE OU BRUNE)

LIEU: Darnassus
VENDU PAR: Shylenai

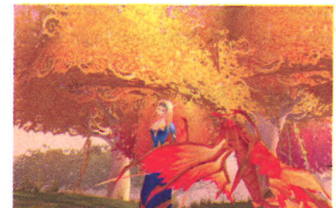


GRENOUILLE SYLVESTRE ET FORESTIÈRE

LIEU: Foire de Sombrelune (Mulgore ou Forêt d'Elwynn)
VENDU PAR: Flik

JEUNE FAUCON-DRAGON (ARGENTÉ, ROUGE, FAROUCHE OU DORÉ)

LIEU: Bois des chants éternels, Brise-Clémente
VENDU PAR: Jilanne



JEUNE FAUCON-DRAGON BLEU

LIEU: La Foudreflèche
VENDU PAR: Camelot Rashaad

LAPIN MARRON

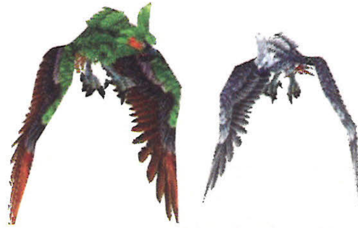
LIEU: La Foudreflèche
VENDU PAR: Camelot Rashaad



LAPIN PATTE-BLANCHE
LIEUX: Dun Morogh
VENDU PAR: Yarlyn Distillambre

SERPENT (BLEU, NOIR OU CRAMOISI)

LIEU: Orgrimmar/La Foudreflèche
VENDU PAR: Xan'tish/Camelot Rashaad (pour le cramoisi)

PERROQUET COCKATIEL ET SÉNÉGAL

LIEU: Baie-du-butin/La Foudreflèche
VENDU PAR: Narkk/Camelot Rashaad (pour le Sénégal)

PHALÈNE (BLEU, JAUNE, BLANC OU ROUGE)

LIEU: L'Exodar/La Foudreflèche
VENDU PAR: Sixx/Camelot Rashaad (pour le rouge)

POULET D'ANCÔNE

LIEU: Les Salines
VENDU PAR: Magus Tirth

WYRMELIN DE MANA

LIEU: La Foudreflèche
VENDU PAR: Camelot Rashaad

FABRIQUÉS EN INGÉNIERIE

BOMBINETTE

Lié quand ramassé
REQUIERT: Ingénierie gobeline (205)
SHÉMA DONNÉ PAR: Cadeau de réinscription des Ingénieurs gobelins
Pour obtenir cette véritable bombe sur pattes, il faut renouveler votre carte d'ingénieur. À chaque fois que vous répétez cette action, vous recevez un cadeau de réinscription. Celui-ci a une chance infime de contenir le schéma du pet.

CRAPAUD MÉCANIQUE

Lié quand équipé
REQUIERT: Ingénierie (265)
SHÉMA DROPÉ PAR: des mobs divers de niveau 46 à 60 (world drop)

ÉCUREUIL MÉCANIQUE
Lié quand équipé
REQUIERT: Ingénierie (75)
SHÉMA DONNÉ PAR: des mobs divers de niveau 6 à 20 (world drop)

PETIT DRAGON MÉCANIQUE EN MITHRIL

Lié quand équipé
REQUIERT: Ingénierie (250)
SHÉMA VENDU PAR: Ruppo Filebobine (au nord des Hinterlands)

PETIT FUMANT
Lié quand ramassé
REQUIERT: Ingénierie gnome (205)
SHÉMA DONNÉ PAR: Cadeau de réinscription des Ingénieurs gnomes
Même chose que pour Bombinette. Pour obtenir Petit Fumant, il faut renouveler votre carte d'ingénieur. Chaque cadeau de réinscription peut contenir le schéma du familier. Encore une fois, c'est extrêmement rare.



YÉTI MÉCANIQUE PAISIBLE

Lié quand équipé
REQUIERT: Ingénierie (250)
SHÉMA VENDU PAR: Umi Sarcafroisse (à Long-guet, Berceau de l'Hiver)
Avant qu'Umi ne vous propose ce schéma, il faudra que vous complétiez la suite de quêtes qu'elle vous donne : Yéti ? Y es-tu ?





LES AVATARS CES PETITS MORCEAUX DE NOUS

Comme promis il y a quelques mois (je sais, je suis à la bourre), voici le premier d'une série de comptes-rendus des conférences de la GDC 2007 auxquelles j'ai eu le plaisir d'assister. Premier intervenant : Harvey Smith, venu nous parler des avatars. Mais non, restez, vous allez voir, c'est plutôt passionnant.

PAR FASKIL

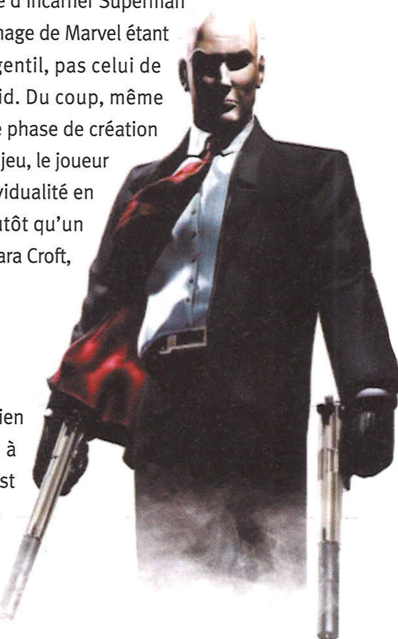


Je vous ai déjà dit à quel point j'aimais Harvey Smith ? Bon, ben comme ça, c'est fait. Sérieusement, ce type est fantastique. Très sincèrement, quand j'avais lu l'intitulé du speech, j'avais failli bifurquer vers le bar. Mais comme j'avais rendez-vous avec le monsieur à l'issue de sa conférence, je m'étais dit : « Bah, finalement, mettons les breuvages en stand-by et allons plutôt écouter ce qu'il a à dire sur le sujet. » Finalement, pour une fois, j'ai bien fait de renoncer à mes élans d'alcoolique.

Intitulée « Avatar : The Imago Effect » (difficilement traduisible, mais disons qu'imago peut être associé à l'idée de maturité), cette conférence, assez pointue j'en conviens, avait donc pour objectif de mieux cerner le rôle de l'avatar dans les jeux vidéo. Pourquoi ? Parce que l'avatar est non seulement l'élément central d'un jeu, mais aussi et surtout parce que c'est lui qui est supposé faire le lien entre le joueur et l'univers virtuel. Donc, il a plutôt intérêt à être réussi. L'objectif pour Smith était donc d'essayer d'appréhender les mécanismes sociologiques et psychologiques qui sous-tendent l'identification d'un joueur à son alter ego dans le jeu : quelle est l'identité du joueur pendant une partie ? Quelle est sa relation avec son avatar ? Pourquoi les joueurs font-ils des choix spécifiques d'identité ? Tout cela dans le but d'offrir au joueur un personnage dans lequel il parviendra à s'incarner (ou, en tout cas, de lui donner les moyens de le façonner le plus possible à son image).

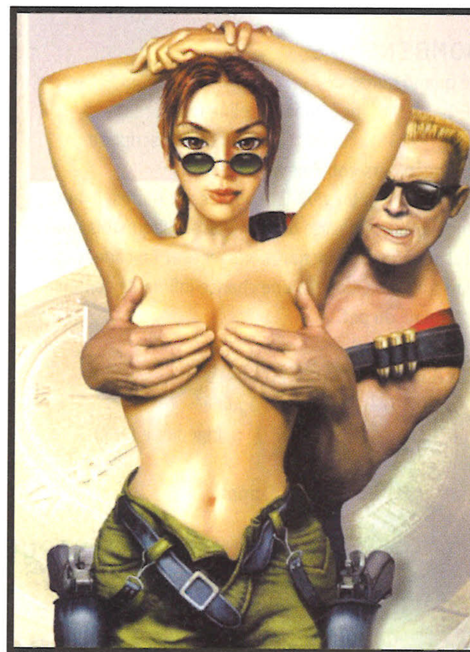
AVATAR QUE JAMAIS

Partons du principe qu'un avatar est comme un masque. Oui, celui que vous enfilez dans vos soirées déguisées ou quand vous faites croire à votre famille que vous êtes Mister Coquin. Il sert non seulement à vous garantir une certaine forme d'anonymat et un détachement des contraintes sociales, mais il est malgré tout lié à vous, car il exprime une représentation idéalisée de votre propre personnalité. On ne choisit pas un masque de Mickey ou de James Bond complètement par hasard : on cherche à magnifier une facette de sa personnalité. Mais l'avatar n'est pas qu'un « déguisement », c'est également un archétype. Et dans le cas précis du jeu vidéo, l'archétype et l'objectif du jeu sont implicitement liés : il ne nous viendrait pas à l'idée par exemple d'incarner Superman dans Hitman, le personnage de Marvel étant l'archétype du héros gentil, pas celui de l'assassin au sang-froid. Du coup, même quand il n'existe pas de phase de création de personnage dans un jeu, le joueur peut exprimer son individualité en choisissant un titre plutôt qu'un autre : Sam Fischer ou Lara Croft, par exemple.



J'EN REMETS UNE COUCHE

Bon, jusqu'ici, rien de bien sorcier. Deux choses à retenir : la première, c'est que l'avatar, quelque part, c'est un peu vous, mais un « vous » idéalisé. La seconde,



Et vous, vous êtes plutôt Lara Croft ou Duke Nukem ?

c'est qu'il représente également un archétype qui déterminera le rôle que vous remplirez dans le jeu. Là où ça se complique, c'est quand on prend un peu de recul par rapport à tout ça. En effet, d'après Smith, l'identité est « multicouche ». C'est-à-dire que le joueur manifeste ce qu'on pourrait appeler une double conscience : en dehors de ce qui se passe à l'écran (au niveau de l'avatar), il se passe aussi des choses dans la tête du joueur. Par exemple, dans un FPS, lorsque votre personnage est embusqué derrière un mur et tente de jeter un œil pour voir ce qui se passe de l'autre côté, il n'est pas rare que vous aussi, sur votre chaise, vous vous mettiez tout à coup à pencher la tête. C'est ce que Smith appelle la fausse immersion (« immersion fallacy ») : le joueur n'oublie pas complètement qui il est, il est à la foi l'avatar et le joueur qui le contrôle, chacun avec ses besoins propres. Et la relation entre ces deux niveaux de conscience est délicate. Elle peut être immersive et intense, mais cela n'empêche pas l'avatar de rester une marionnette, ce qui peut limiter l'identification du joueur. C'est sur cette problématique que travaillent des gens comme Peter Molyneux pour



La customisation d'un personnage, ce n'est pas uniquement soigner son apparence. C'est aussi en façonner le rôle.



complètement au joueur, il le complète. C'est ce qu'on appelle l'absorption d'identité et pour Smith, c'est un point clé dans le chemin vers la réussite d'un bon avatar. Plus on laisse le joueur expérimenter cette absorption, plus on a de chance de réussir à l'impliquer corps et âme dans le jeu. Et pour parvenir à réaliser cet objectif, la customisation s'avère un outil redoutable. Personnaliser son avatar, c'est la quintessence de l'expression de son identité, de sa différence, de sa relation aux autres. Ce n'est pas pour rien qu'on retrouve cette pratique déclinée à toutes les sauces dans la grande majorité des jeux : du simple pseudo à une représentation physique complètement modélisable dans certains titres. Le joueur adore s'exprimer, façonner son avatar pour affirmer son identité. La plus grande difficulté pour un game designer est dès lors d'arriver à marier ce besoin de personnalisation avec les impératifs narratifs du jeu. Et ça, c'est un équilibre qu'on cherche encore. ❐

Fable 2 : pour renforcer l'implication du joueur dans son avatar, ils le responsabilisent en lui confiant la garde d'un animal, totalement dépendant de nos actions.

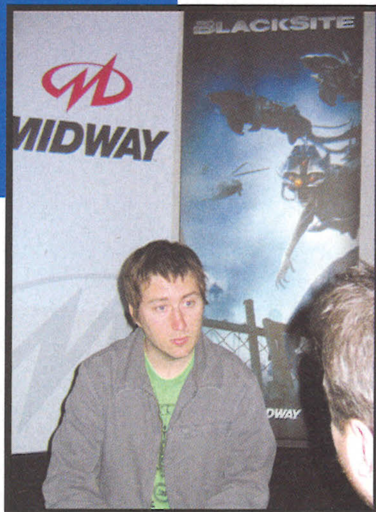
L'ADD-ON DE VOTRE PERSONNALITÉ

D'une certaine manière, on peut voir l'avatar comme une extension de notre propre personne, d'un point vue psychologique bien sûr, mais aussi quelque part d'un point de vue physique. C'est un peu comme quand on roule en voiture. Si un autre automobiliste vient brutalement vous tamponner le pare-chocs, vous ne direz pas : « Sa voiture a défoncé mon pare-chocs ». Vous direz plutôt : « Il m'a défoncé le pare-chocs ! ». Tout simplement parce que le véhicule est devenu une extension de vous. L'avatar, c'est un peu pareil. Il ne se substitue pas



Les Mii de la Wii sont sans doute l'un des exemples les plus réussis d'avatars.

Interview



Harvey Smith, manifestement très impressionné par mes redoutables questions.

Harvey Smith...

Actuellement bien occupé sur Blacksite, son prochain titre à venir chez Midway, Harvey Smith a néanmoins pris le temps de répondre à quelques questions concernant la thématique abordée lors de sa conférence.

JOYSTICK : Dans certains jeux, et particulièrement les FPS, on ne voit pas grand-chose de l'avatar. Est-ce qu'on peut donc dire que, dans ce cas, le joueur EST l'avatar ?

HARVEY SMITH : La notion d'identité dans le jeu joue sur plusieurs niveaux : le joueur devient l'avatar, mais reste en même temps lui-même. Dans ce mélange, il y a divers ingrédients : un personnage fictif (comme Aeran Pierce dans Blacksite), la perception idéalisée de soi qu'a le joueur, le joueur en tant que checklist (c'est-à-dire qui résout des problèmes et remplit des tâches), le joueur en tant que personne avec des besoins vitaux (du style, « Je dois arrêter de jouer dans dix minutes »), le joueur avec les notions


« J'adore l'idée d'investir totalement dans une seule et unique I.A. alliée, de manière à ce que sa réponse aux attentes du joueur soit super complète. »

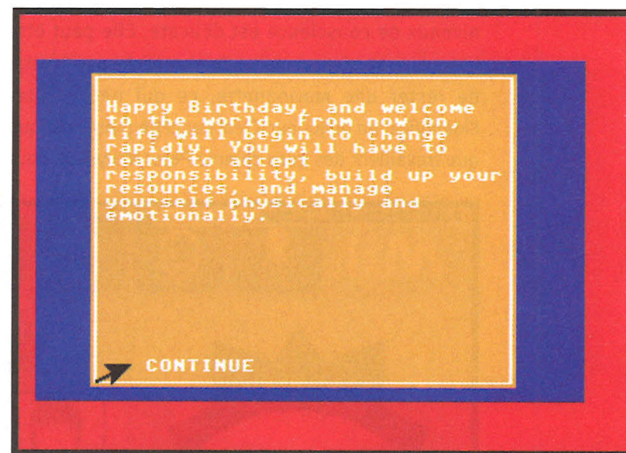
de skill et de réputation (par rapport aux autres joueurs), le joueur dans sa compréhension de l'avatar comme archétype littéraire, populaire ou mythique (par exemple : soldat, archéologue, etc.), le joueur dans ses émotions primaires. Une autre manière de présenter les choses pour un FPS, c'est de dire : « Je suis un être qui pense, je suis le joueur du jeu, je suis l'avatar du jeu, j'ai des désirs plus primaires représentés par les éléments du jeu. Bref, je suis ma colère, mon désir de pouvoir. »

Est-ce parfois compliqué pour un créateur de jeu de conserver un équilibre entre le fait de raconter une histoire et le degré de personnalisation de l'avatar que réclament les joueurs ?

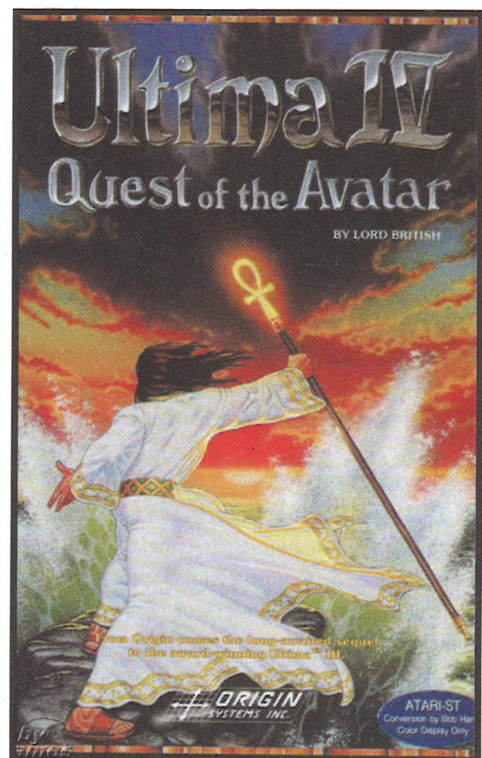
C'est difficile pour moi... un conflit sans fin ! Personne ne sait vraiment comment gérer ça. Il y a des exemples partout : comment élaborer une intrigue qui doit à la fois avoir du sens, résonner avec l'expérience de vie du joueur et intégrer des embranchements entre les différents niveaux ? Comment imprégner le jeu de satire politique tout en laissant le joueur tirer ses propres conclusions ? Comment laisser le joueur décider du style et de l'apparence de son avatar tout en s'assurant qu'il s'intégrera dans l'univers que vous avez créé ? Dans l'idéal, il faut parvenir à prendre les parties du jeu où l'on est prêt à abdiquer son rôle d'auteur et les mettre dans la balance face aux parties où l'on cherche à exprimer sa créativité.

Dans Fable 2, Peter Molyneux proposera au joueur un « sidekick », un chien qui suivra l'avatar tout au long de l'aventure et sera censé aider les game designers à faire ressentir des émotions au joueur. Mais si j'ai bien suivi vos explications, il y a déjà une connexion supposée entre le joueur et l'avatar. Alors pourquoi est-ce si difficile de parvenir à ce que le joueur éprouve des émotions pour son avatar ?

J'adore les jeux de Molyneux. J'adore l'idée d'investir totalement dans une seule et unique I.A. alliée, de manière à ce que sa réponse aux attentes du joueur soit super complète. C'est un des piliers de l'immersion, et l'appliquer à l'I.A. est très pertinent. De notre côté, on essaie de faire l'impossible pour que le « squad » dans Blacksite donne cette impression de vie : des alliés qui respirent, avec des humeurs qui changent de manière dynamique, tout cela dans le cadre d'un système de jeu baptisé « Squad Morale ». Sans oublier



Alter Ego, d'Activision. Ah ben oui, ça a un peu vieilli tout de même.



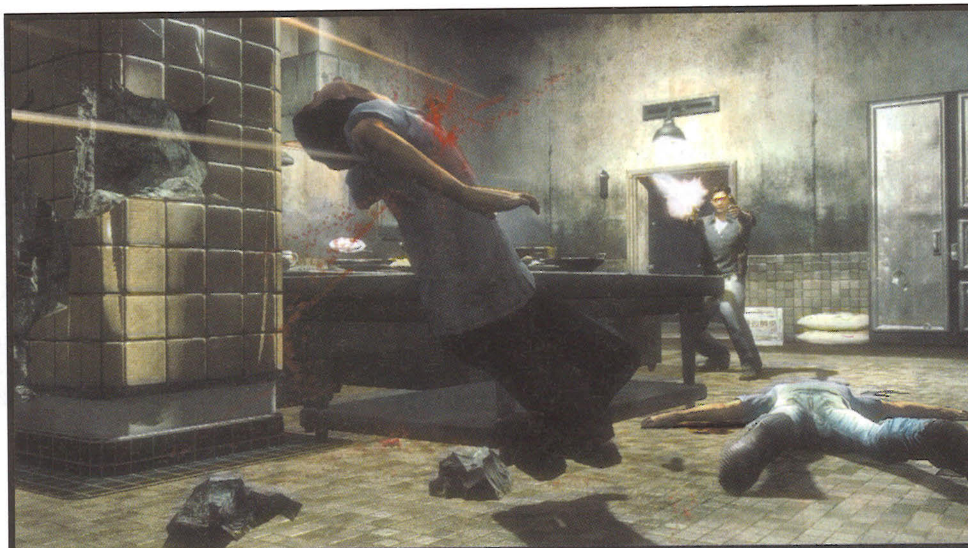
Avatar, c'était aussi le nom du héros de la saga Ultima. Mais si, souvenez-vous, vous n'êtes pas si jeunes que ça, tout de même.

des personnalités qui évoluent au fil de l'intrigue – évolution qui fait partie intégrante de l'histoire. Mais, pour en revenir à votre question, je pense qu'il est plus facile de pousser le joueur à ressentir quelque chose pour une autre entité que pour son propre avatar. L'avatar devient un hybride entre le joueur et le personnage, c'est une expression de soi à plusieurs niveaux. Et les choses qu'on ressent pour soi sont différentes de l'empathie qu'on ressent pour un autre. C'est une preuve supplémentaire de toutes les choses subtiles et complexes, en termes d'identité, qui se passent dans la tête du joueur quand il joue. On est conditionné à éprouver de l'empathie pour les autres...



Vous vous souvenez d'Alter Ego ? Un vieux jeu sur Commodore 64 où l'on vivait une vie alternative en réagissant de manière spécifique à certains événements. Et au fil du jeu, le soft établissait un profil psychologique du joueur. Pourrait-on utiliser une telle méthode pour créer son avatar ?

Je ne me souviens pas d'Alter Ego, mais mon ami et mentor Richard Garriot avait utilisé la même technique dans les premiers Utilma. Ce genre de flexibilité est plutôt sympa. En tant que joueur, j'adore. Et je pense qu'on y reviendra. Quand les jeux n'étaient encore que du texte, on avait une grande liberté. Mais depuis, on a fait un pas énorme vers des graphismes photoréalistes. En tant que game designers, on ne va pas s'en plaindre, mais c'est surtout le résultat d'une demande des joueurs. C'est une bonne chose... Au final, plus les graphismes vont tendre vers le photoréalisme, plus on va avoir la possibilité d'avancer dans d'autres domaines. En fait, ça a déjà commencé : l'apparition de la physique dans les FPS il y a quelques années, ou l'I.A. « Squad Morale » dans Blacksite, qui est quelque chose de tout à fait nouveau. Prenez Stranglehold : le jeu propose un niveau de destruction de l'environnement très poussé, à la limite de la sublimation. Qui plus est, le jeu possède aussi une forme de stylisation. D'une certaine manière, je pense que Stranglehold est un avant-goût de ce qui nous attend demain, quand le jeu permettra au joueur de customiser le monde d'une manière innovante. Au final, quand tous les jeux auront la possibilité de proposer un monde photoréaliste, on assistera à deux avancées sympa : le rendu graphique stylisé, et plus de ressources dédiées à des fonctionnalités rendant le jeu plus interactif. ❐



« Stranglehold propose un niveau de destruction de l'environnement très poussé, à la limite de la sublimation. »



Blacksite, où quand Harvey Smith s'attaque au monde des shooters. Prometteur !

ÇA VA, ça vient

Après un début d'année pas franchement fantastique, les choses se sont légèrement améliorées au second trimestre pour AMD. Ce n'est apparemment pas grâce au lancement des Radeon HD, puisque celles-ci n'ont pas créé le boum de ventes espéré. Si l'on prend les chiffres à la lettre, AMD perd encore 600 millions d'euros sur le second trimestre (soit juste 11 millions de moins qu'au premier trimestre). Pas de quoi se réjouir ? En fait, si. Tout d'abord parce que AMD a augmenté sa marge de 5 %, ce qui plaît beaucoup aux investisseurs. Nous, ce qui nous rassure, c'est que les ventes de processeurs vont bien, avec une belle poussée sur les portables (probablement grâce aux contrats négociés avec HP et Dell). Du coup, on ne va pas sabler le champagne pour les petits gars en vert, mais on va tout de même se réjouir de ces chiffres qui ressemblent à une journée de soleil dans un été pluvieux.

AMD

Dave (s) ORTON

Il avait déjà le sourire un peu crispé sur sa photo officielle.

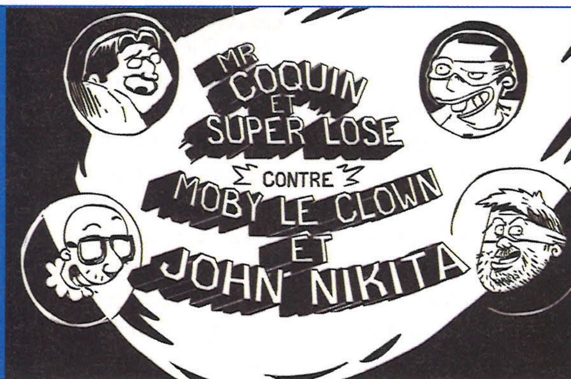


L'ex-patron d'ATI, et vice-président d'AMD depuis le rachat de sa société, vient d'annoncer son départ de la nouvelle entité. Et comme toujours, les raisons du départ sont profondes : trop de distance entre son domicile et son travail et bien entendu, la sacro-sainte famille qui lui manque. Soit la même excuse utilisée quasiment au mot près par tous les big boss dont la boîte se fait racheter... Ces gens manquent franchement d'imagination.

Édito

Les choses s'arrangent pour AMD qui, malgré quelques nouvelles épreuves, commence à sortir la tête de l'eau. On attend encore avec impatience leur réplique au Core 2 Duo qui, avec un peu de chance, nous arrivera avant l'automne. C'est tout le mal qu'on leur souhaite.

par C_Wiz



AMD ça me sung !

On dit que les requins arrivent à flairer la moindre goutte de sang à des kilomètres. Ca doit être pareil dans l'informatique parce qu'avec un AMD qui saigne des billets verts par centaines de millions, on prête un tas d'intentions à des tas de gens. Pour, bien sûr, racheter le tout ! L'un des noms qui a le plus circulé est, bien entendu, celui de Nvidia. Ce dernier, plutôt en forme financièrement, pourrait enfin exaucer le rêve de son patron Jensen Hung, qui n'y pense pas qu'en se rasant le matin, à ce que l'on dit (les mauvaises langues diront qu'il rêve surtout de racheter Intel...). Depuis quelques jours, un nom un peu plus surprenant commence à circuler : celui du géant coréen Samsung. Même si on le connaît surtout pour ses télés et ses écrans LCD, Samsung est un vieux de la vieille dans le monde de l'informatique, principalement sur le marché des puces mémoire (aussi bien la RAM classique que la mémoire flash qui pullule dans les baladeurs MP3). Samsung est également présent sur le marché des processeurs, puisqu'il produit un tas de puces spécialisées, et même quelques puces généralistes : le processeur des iPhone est un Samsung. Allez, on verra bien ce qui va arriver, mais pour l'un comme pour l'autre, une acquisition réussie d'AMD leur permettrait de venir titiller plus franchement Intel. Encore faut-il que les choses se passent bien...

Dites 3.33

Et dites aussi gigahertz, puisque c'est la fréquence de lancement du Penryn, le prochain Core 2 Duo gravé en 45 nanomètres. Débarquement prévu à l'automne.



MATERIEL.NET
Tout le High-Tech sur Internet

VENEZ NOUS VOIR !
Lille · Rennes · Nantes · Strasbourg · Limoges · Bordeaux · Toulouse



1 999,99 € ou 3X 666 € 66

Materiel.net Shaman

2 hits offerts avec votre config' !

- Processeur Intel® Core™ 2 Quad Q6600 à 2,40 GHz
- Carte mère Asus P5K Deluxe/ WiFi-AP
- 2 Go de mémoire G.Skill PC8500
- Disques durs : Raptor 36 Go et 750 Go
- Carte graphique NVIDIA™ GeForce 8800 GTX
- GRAW 2 et Supreme Commander OFFERTS !



à partir de 1 299 € ou 3X 433 € 00

Materiel.net Shoot Again

Un pc portable de jeu conçu pour vous !

- Processeur Intel® Core™ 2 Duo T7700 à 2,4 GHz
- 2 Go de mémoire DDR2 & Disque dur S-ATA 160 Go
- Carte graphique nVidia® GeForce™ Go 8600M GT
- Graveur DVD±RW DL
- Écran 15,4" WXGA
- Avec ou sans OS Windows® Vista™
- GRAW 2 OFFERT !

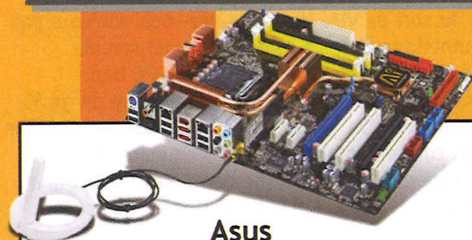


Intel® Core™ 2 Quad Q6600 + GRAW 2 offert !

La puissance à l'état pur !

Véritable monstre de technologie, ce processeur embarque 8 Mo de cache L2 et une puissance de calcul de 2,40 GHz. Les utilisateurs exigeants en performances et en qualité y trouveront un processeur fiable et puissant.

274,99 €



Asus P5K Deluxe/ WiFi-AP

Profitez du dernier né des chipsets Intel® !

Basée sur la dernière génération de chipset Intel® P35 "*Bearlake*", voici une carte mère d'exception qui gère avec maestria les dernières fonctionnalités du moment, et plus encore !

212,89 €



Albatron GeForce 8600 GTS 256 Mo

Albatron arrive chez Materiel.net !

Une carte polyvalente, aussi bien pour regarder des vidéos en haute définition que pour jouer aux futurs jeux compatibles DirectX™ 10 !

179,89 €



G.Skill Extreme2 1 Go PC6400 HZ

Laissez-vous tenter, vous ne serez pas déçu !

G.Skill est la nouvelle marque de mémoire qui monte ! Cette barrette d'exception offre des performances de très haut vol à un prix très raisonnable.

61,99 €



Linksys iPhone CIT200

Tout simplement excellent !

Ce téléphone sans fil DECT permet de passer des appels en utilisant le logiciel Skype (gratuitement à d'autres abonnés Skype et à coût réduit vers les mobiles et l'étranger) !

49,90 €



Cowon iAudio 7 Rouge 4 Go

Qualité de son remarquable !

Design brillant et super compact, tout y est : écran couleurs de 1.3", pavé tactile, tuner/enregistreur FM, micro et une compatibilité avec les formats audio, vidéo et texte. A noter que son autonomie va jusqu'à 60 heures !

179,20 €



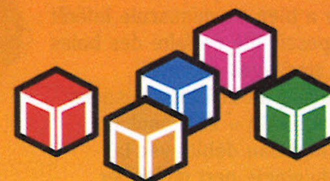
IGN Evadeo Primo

3 modes de navigation en 1 !

Un seul appareil pour tous les types de déplacement (route, ville, randonnée) ! Avec l'EVADEO Primo, vous pouvez enfin trouver votre route même quand il n'y a plus de route !

389,90 €

Le site 100% services
Satisfait ou remboursé
+ de 7 000 références sélectionnées
Paiement en 3x disponible à partir de 300 € d'achats
7 points retrait : Nantes, Rennes, Bordeaux, Lille, Limoges, Toulouse & Strasbourg
Transporteur au choix - Livraison en 24 ou 48 h



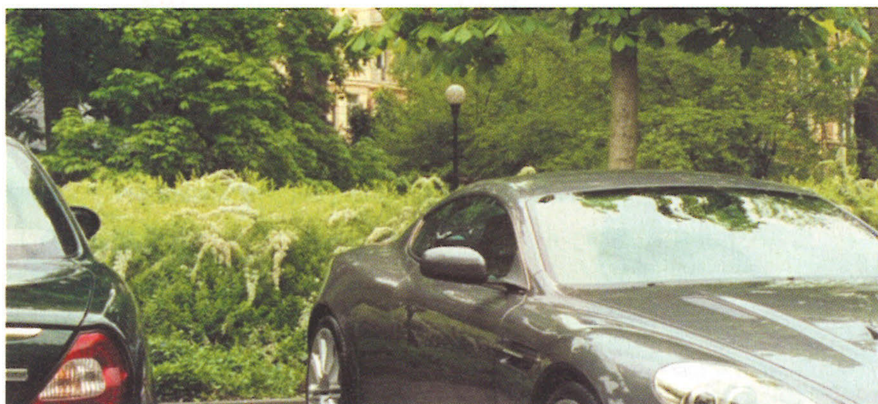
WWW.MATERIEL.NET

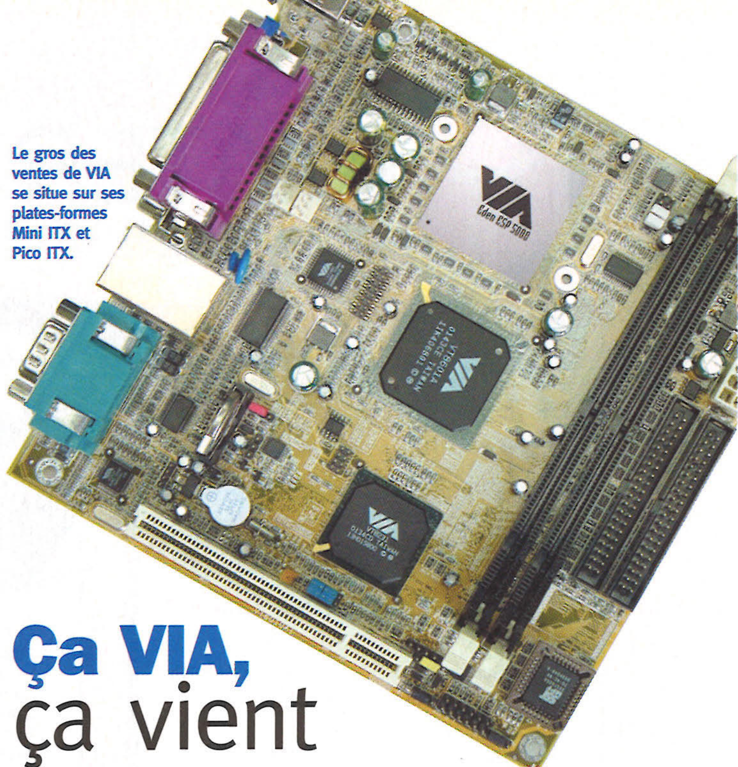
Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Les prix indiqués peuvent inclure une écotaxe sur les produits concernés. Pour plus de détails, veuillez consulter les fiches produits sur notre site.

Abordables ?

Vous vous êtes déjà réveillé un matin en vous disant que vous ne mettriez pas plus de 200 euros dans un lecteur Blu-Ray ? Je vous comprends : après tout, c'est le prix du lecteur HD-DVD de la Xbox 360 (que vous pouvez utiliser sans problème sur PC), alors pourquoi payer plus ? Vos fantasmes matinaux sont en passe d'être réalisés puisqu'un tas de constructeurs sont sur le coup, comme LG et Asus dont les modèles devraient arriver dans les échoppes pour la rentrée. Chouette.

Même les Aston Martin sont plus belles grâce au Blu-Ray !

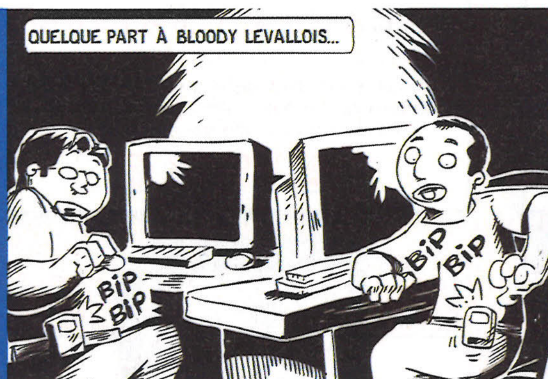




Le gros des ventes de VIA se situe sur ses plates-formes Mini ITX et Pico ITX.

Ça VIA, ça vient

Cela fait quelque temps que nous ne nous étions pas inquiétés du sort de VIA. Non, rassurez-vous, toujours pas de nouveau southbridge chez ce constructeur qui semble de plus en plus se désintéresser du marché du PC haut de gamme. Forcément, cela se traduit par une baisse de 35 % de son chiffre d'affaires. On avait prêté à VIA le fait de travailler sur de nouveaux chispets Intel utilisant la fréquence de bus de 1 333 MHz ; espérons pour eux que ces puces verront non seulement le jour, mais aussi le pas de porte des revendeurs.





SATA-IOIO

Sous son grand chapeau, le comité SATA-IO nous sort, non pas un lapin, mais le SATA 6 Gb/s. On peut déjà vous prédire que certains constructeurs vont le baptiser SATA III, alors que le SATA II n'existe déjà pas vraiment. Pour le reste, l'intérêt est à première vue nul sur PC, chaque canal Serial-ATA étant réservé à un seul et unique disque. En creusant, il y a bien un minuscule intérêt : la possibilité de faire des baies de stockages externes utilisant de multiples disques en « eSATA » en cumulant ce nouveau débit avec la technologie port multiplier. Si elle fonctionne sur votre carte mère, mais ça, on en reparlera une autre fois...



L'excellent 7K500 d'Hitachi, qui ne pèche que par son bruit.

LE MILLION !



Avec de belles performances en overclocking sur le chipset P35, le Q6600 devient très intéressant.

Quand on voit le prix des processeurs Quad Core d'Intel, à savoir 1 000 euros pour le QX6800 et 450 pour le Q6600, on se dit qu'Intel ne va pas vraiment les vendre par palettes. Il faut croire que si, puisque le géant bleu vient d'annoncer qu'il avait écoulé plus d'un million de puces quadruple cœur. Un million de joueurs riches dans le monde ? Non, pas uniquement puisqu'une très grosse partie des ventes s'est faite sur le terrain des serveurs avec les processeurs Xeon. Toujours est-il que, depuis le 22 juillet, le Q6600 et ses 2.4 GHz ne coûtent plus que 270 euros. De quoi intéresser ceux qui ne font pas que jouer dans la vie. Pour les autres, on vous conseillera pour le même prix le E6850 double cœur tournant à 3 GHz. Miam.

Le nouveau Joystick

SPÉCIAL WORLD OF WARCRAFT

EST EN VENTE ACTUELLEMENT !

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC



joystick HORS-SÉRIE

HORS-SÉRIE 29
AOÛT/SEPTEMBRE 2007



OUTRETERRE
Le manuel de survie

- Les dernières mises à jour
- L'intégrale du Sanctuaire du Serpent
- Magtheridon et le repaire de Gruul
- Les nouveaux sets d'armure par classe

Et aussi... Les nouvelles réputations • Guide d'adoption
& enchantements • Karazhan de fond en comble • Les ta

Hors-série 29 • Août/septembre 2007 • FRANCE métropolitaine 7,50 € • Belg. Lux : 8,50 € • Suisse : 15 chf • Maroc : 82 mad • Canada

TOUS LES OUTILS ET TOUS LES TIPS POUR VAINCRE

Hors-série 29 Août/septembre 2007

joystick
SPÉCIAL WORLD OF WARCRAFT

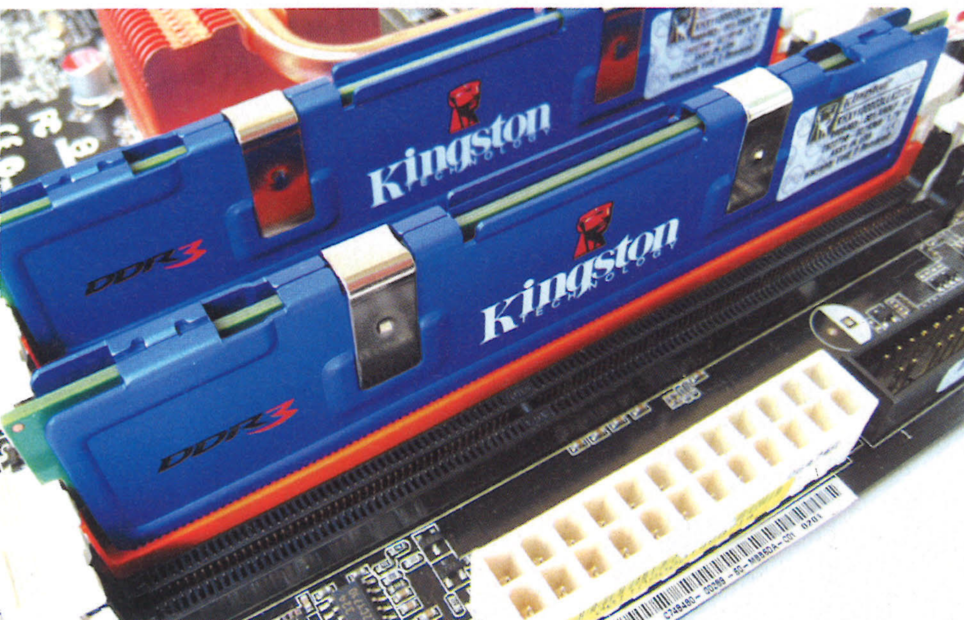
LES VIDEOS EXCLUSIVES !

- **Magtheridon**
  La stratégie complète commentée !
  Les explications détaillées CLASSE par CLASSE !
- **Le Temple Noir**
  Visitez en toute sécurité l'instance de tous les dangers
- **Niveau 70 en 26 heures !**
  A la rencontre du premier niveau 70 mondial
  Les coulisses de l'exploit de Gawell

Plus ! Les archives : découvrez toutes les instances, toutes les récompenses, du niveau 1 à 70

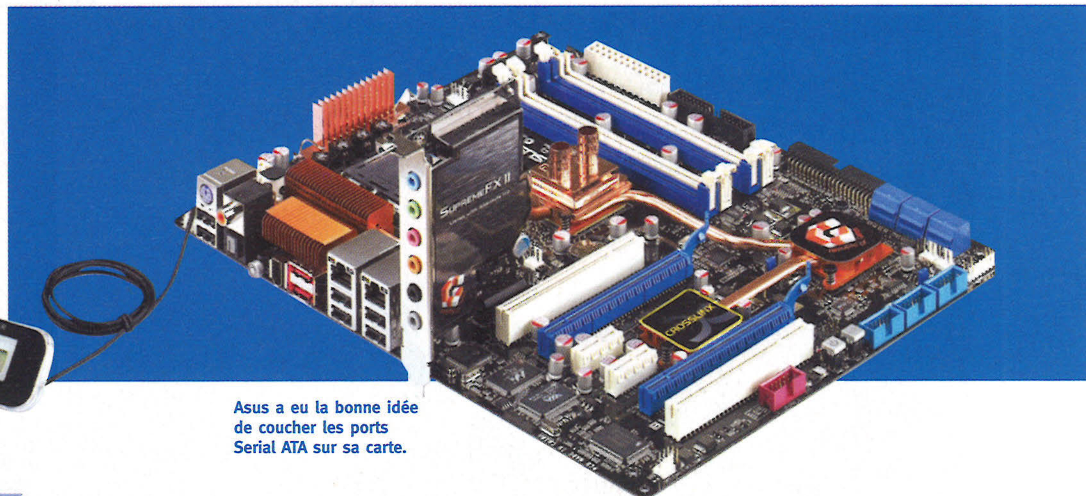
Pirates !

Depuis quelque temps, nombre de constructeurs de mémoire aiment nous vendre de la mémoire « certifiée » comme overclockable. Le principe est simple : les barrettes seront reconnues comme « lentes » par votre carte mère, par contre, vous pourrez ajuster manuellement les différents réglages (CAS latency et surtout, le voltage) pour atteindre la vitesse indiquée. Dans le fond, cela ne nous posait pas de problèmes même si, au final, le fait de payer plus pour avoir le droit d'overclocker nous paraît aller à l'encontre même du principe. Avec la DDR3, les choses se compliquent puisque tout le monde utilise des dénominations farfelues et plus personne ne suit les normes imposées par le JEDEC. Nous avions d'ailleurs perdu quelques heures à tenter en vain de décrypter les étiquettes des savoureuses barrettes de DDR3 que nous avait fournies Kingston pour notre test. Corsair était un peu en retard, mais trois kits sont désormais disponibles sur le marché. Sauf que, sur les trois, deux sont en réalité identiques et portent quasiment le même nom. Le hic, c'est que les produits identiques ne sont pas ceux qui portent le même nom. Explication : Corsair propose un kit de DDR3-1066 CAS7, ainsi que deux kits DDR3-1333 CAS9. Seul souci, l'un des deux kits est en réalité de la DDR3-1066 CAS7, soit strictement les mêmes puces que dans le kit « premier prix ». La différence ? Corsair en certifie un overclocking quasi inratable. C'est d'autant plus gênant qu'il n'y a aucune indication de cette entourloupe dans le nom du produit ou sur le packaging. Carton rouge donc à Corsair qui tente de compenser son retard sur le marché en utilisant les techniques que l'on a reprochées bien souvent à ATI. Puisqu'on vous dit que ça ne marche pas...



Kingston fait à peine mieux pour les notations de timing sur ses barrettes.




Asus a eu la bonne idée de coucher les ports Serial ATA sur sa carte.

Phenom est là !

Les rumeurs vont bon train depuis peu sur la disponibilité des futurs Phenom d'AMD. Après avoir dévoilé la marque sur le casque des pilotes de Formule 1 de l'écurie Ferrari, on se demandait quand sortiraient réellement les Phenom pour machines de bureau. Jusqu'ici, on parlait officieusement d'août-septembre pour les modèles double cœur, et de novembre-décembre pour les modèles quad core et la plate-forme 4x4 (qui inclut deux processeurs quad core). Les très méchants constructeurs de cartes mères taïwanais avaient commencé à ébruiter, lors du Computex, que nous ne verrions pas de processeurs quatre cœurs pour bureau cette année chez AMD. Le constructeur a simultanément confirmé et infirmé la rumeur. En effet, il y a de fortes chances que nous, les testeurs matos, voyons bel et bien des Phenom 4X cette année. AMD a cependant confirmé que la disponibilité serait réduite et qu'il faudra plutôt compter sur le début de l'année 2008 pour une disponibilité en masse.

Blitz Extreme, Blitz Formula

Difficile de ne pas rire devant le nom des nouvelles cartes mères d'Asus : Republic of Gamers (vive l'anarchie !). Deux déclinaisons qui supportent au choix la DDR3 (Extreme) et la DDR2 (Formula) à partir du tout nouveau chipset P35 d'Intel. On y retrouve quelques petites choses sympathiques, puisqu'en plus des classiques caloducs qui recouvrent les chipsets, le radiateur du northbridge est un « waterblock » – c'est-à-dire que vous pouvez y brancher directement votre système de watercooling. Une idée assez sympathique. Asus annonce également gérer ses deux ports PCI Express en mode 8 + 8 contre 16 + 4. Cela fait au final un peu moins de lignes PCI Express à partager entre les deux cartes, mais est censé améliorer la communication entre elles puisqu'elles disposent toutes les deux d'une bande passante identique. Dans la pratique, cela devrait apporter un gain de 2 % dans 3 % des situations aux 0,0001 % d'utilisateurs de la technologie CrossFire. Ce qui globalement, vous donne un peu plus de chances de gagner que le loto.



Les Core 2 Duo qui se terminent par 50 utilisent une FSB cadencée à 1333 MHz, à l'image de cet E6850.

C'est quoi LA FSB ?

CPU-Z

CPU | Cache | Mainboard | Memory | SPD | About

Processor

Name	Intel Core 2 Duo E6850		
Code Name	Conroe	Brand ID	
Package	Socket 775 LGA		
Technology	65 nm	Voltage	1.328 v
Specification	Intel(R) Core(TM)2 Duo CPU E6850 @ 3.00GHz (ES)		
Family	6	Model	F
		Stepping	B
Ext. Family	6	Ext. Model	F
		Revision	G0
Instructions	MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, EM64T		

Clocks (Core#0)		Cache	
Core Speed	3005.7 MHz	L1 Data	2 x 32 KBytes
Multiplier	x 9.0 (6 - 9)	L1 Code	2 x 32 KBytes
Bus Speed	334.0 MHz	Level 2	4096 KBytes
Rated FSB	1335.9 MHz	Level 3	

Selection Processor #1 | Cores 2 | Threads 2

Version 1.40.5

CPU-Z | OK

Pour calculer la fréquence du processeur, il faut tout d'abord diviser la FSB par quatre pour obtenir sa fréquence réelle (ici, 333 MHz). Que l'on multiplie enfin par le coefficient. 333 par 9 nous donne, grosso modo, les 3 GHz attendus !

Frites Sans Bacon ? Fondation pour la Sauvegarde des Belges ? Parfois, certains acronymes que nous utilisons dans ces pages peuvent avoir des tas de significations. Alors profitons de cette occasion pour en décrypter un...

C_Wiz

Même si l'on semble les collectionner à Joystick, la FSB dont on vous parle dans les pages matos n'a rien à voir avec les habitants exilés de leur plat pays. Notre FSB signifie Front Side Bus, ce qui ne vous avance pas plus, je vous le concède. Un indice, il s'agit d'une des caractéristiques de nos processeurs adorés. Car oui, on les adore.

Front Side Story

Si l'on voulait être très précis, on vous dirait que le Front Side Bus représente la connexion qui relie votre processeur au chipset de votre carte mère. C'est par lui que vont transiter toutes les données, que ce soit les lectures et écritures vers la mémoire, ou l'envoi d'information à votre carte réseau. Tout passe par lui, et la vitesse à laquelle il fonctionne va conditionner pour beaucoup les performances de votre machine.
Quand on parle de FSB, c'est donc très souvent pour indiquer sa vitesse. Du côté des Core 2 Duo, elle peut varier entre 800 et 1333 MHz. Ceux qui ont lu notre dossier du mois dernier sur l'overclocking se souviennent peut-être qu'on vous recommandait d'augmenter cette valeur pour changer la fréquence de votre processeur. Car en effet, la fréquence finale de votre processeur est liée à celle de la FSB. On parle alors de coefficient multiplicateur qui « multiplie » la FSB pour donner la fréquence finale du processeur. La FSB va également conditionner la mémoire que vous pourrez utiliser. La fréquence de votre mémoire est en effet liée à la FSB par un autre coefficient (on parle de diviseur). Ce qui veut dire qu'en augmentant la FSB, vous augmenterez de facto la fréquence de fonctionnement de la mémoire.

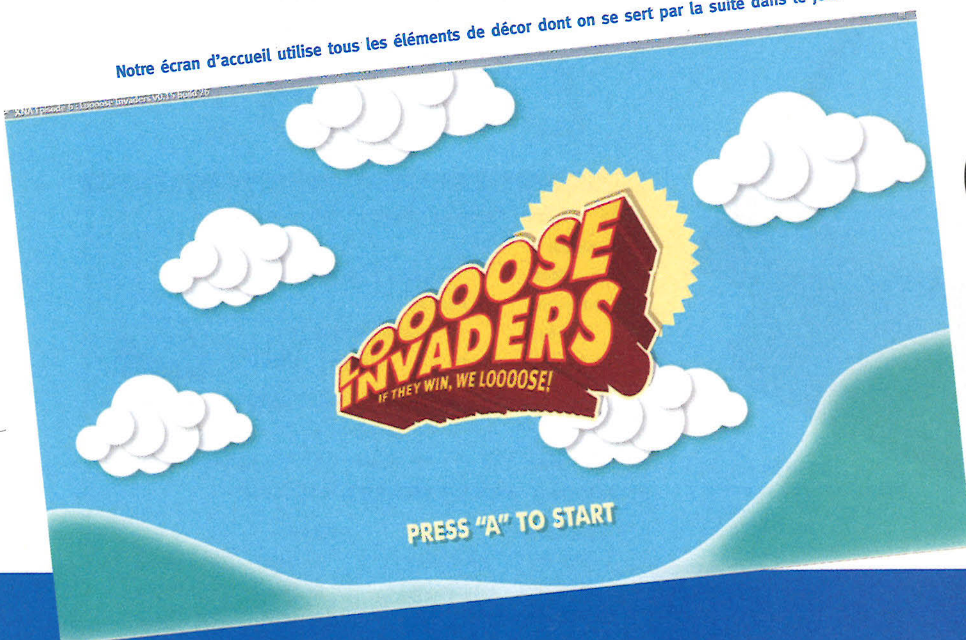
Heure de pointe

La contrainte ne s'arrête pas là puisqu'il ne sert à rien d'avoir de la mémoire plus rapide que votre FSB. Votre mémoire passerait son temps à se tourner les pouces pendant que votre FSB serait saturé, à l'image d'un bel embouteillage sur une autoroute.
C'est même encore plus subtil : ce bus servant à un tas d'autres communications (discussions avec le réseau, le son, ou la carte graphique), il ne sert pas à grand-chose d'avoir de la mémoire aussi rapide que votre FSB : vous n'en tirerez pas les gains de performances que vous pourriez en espérer.
La situation est même encore plus complexe lorsque l'on parle des processeurs quad core d'Intel. Ces derniers sont en réalité composés de deux Core 2 Duo classiques, qui, pour communiquer, doivent se parler au travers de la FSB. Tout ceci est bien complexe, AMD a, de son côté, éradiqué les FSB en intégrant directement plusieurs « bus », certains discutant avec la mémoire, d'autres avec le reste de la machine, évitant ainsi tout embouteillage. Une très bonne solution qu'Intel compte d'ailleurs leur « emprunter » dès l'année prochaine... Bande de copieurs !

XNA: épisode 6

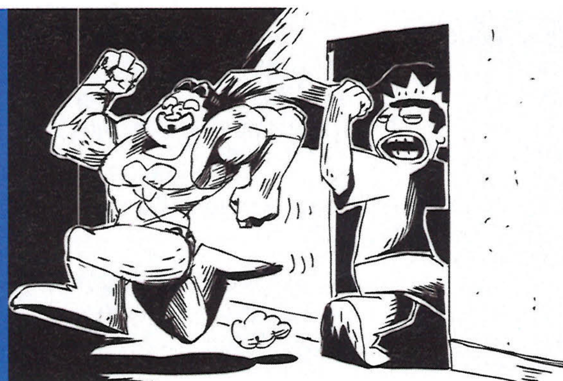
Lose Invaders

Notre écran d'accueil utilise tous les éléments de décor dont on se sert par la suite dans le jeu.



Que ferions-nous sans Faskil ? Ici, pas grand-chose parce que, en plus d'écrire des choses très drôles dans notre magazine préféré, Faskil est un magnifique pare-foudre antilose ! Une particularité tellement... particulière qu'il est source de toutes les convoitises. Surtout celles de méchants extraterrestres qui en veulent à notre jolie planète...

C_Wiz





Bon, comme nous n'avions pas de sponsor pour notre jeu, on s'en est inventé un. Toute ressemblance n'est pas forcément fortuite...



Même pour les jeux les plus simples, un bon scénario peut faire toute la différence. Si.

Oui, de méchants extraterrestres ont réussi à analyser l'ADN de notre Faskil préféré afin d'en retirer sa substantifique lose, pour mieux la concentrer et la réinsérer dans des clones maléfiques qui serviront à envahir notre belle planète ! L'avenir du genre humain est en péril, tout comme celui des marguerites et des pâquerettes. Et des petits lapins aussi.

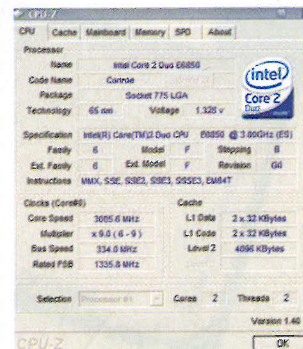
Boire ou écrire...

Rassurez-vous, rien de tout cela n'est vrai. Il s'agit du scénario de ce qui est notre premier véritable petit jeu en XNA. Nous allons ainsi combiner toutes les choses que nous avons apprises dans les précédents numéros, la gestion des écrans, des sprites et des collisions en tête ! Mais parlons plutôt des techniques utilisées pour sa réalisation. À commencer par le « type » de jeu : il s'agit d'une sorte de remake inspiré du concept du Space Invaders original des années 1970. Une série d'objets (des sprites) descendent de l'écran en le balayant de gauche à droite. Pour les éliminer, on trouve en bas de l'écran un mange-disque capable de lancer des disques de Moby (la seule arme connue pour transpercer les tympans de Faskil).
Parlons un peu du fond d'écran. Les techniques utilisées sont relativement simples. On ne se sert que d'une seule texture de nuages. Ils semblent cependant tous différents puisque lorsqu'on « crée » un nouveau nuage, on détermine également la taille de celui-ci que l'on fait varier en utilisant le sixième paramètre

compliqués parce que, finalement, les choses vraiment importantes (autonomie, qualité de l'écran, finition, qualité du support en cas de panne) sont quasiment indéchiffrables à partir d'un prospectus.
Le deuxième type de machine concerne bien entendu ce qu'ils appellent les PC de bureau. Décrypter leurs caractéristiques sera quasiment impossible, mais nous y reviendrons. Pour ce qui est des portables, c'est difficile à dire, mais vous allez vous apercevoir très rapidement que les PC équipés de processeurs AMD sont généralement les plus abordables, ils représentent souvent l'entrée de gamme. Intel monopolise la majorité du marché des processeurs pour portables avec ses « Centrino », c'est plutôt vers ces modèles qu'on vous orientera si vous souhaitez jouer. L'avantage d'un Centrino par rapport à un portable marqué comme « uniquement » en Core 2 Duo est que vous êtes certain de disposer d'un chipset Intel.
Si vous espérez jouer avec un portable, il va falloir regarder la carte graphique. Vous pouvez écarter automatiquement toutes les machines avec un circuit graphique intégré au chipset: sans vraie carte graphique, pas de vrai jeu. Et méfiez-vous des puces graphiques trop

La clef USB magique

Le journaliste en voyage est toujours armé dans sa poche d'une clef USB, sur laquelle il a installé l'excellentissime utilitaire CPU-Z. Avec un bout de scotch sur la led histoire de ne pas se faire repérer, l'idée étant de vous ramener des screenshots (touche F5) de matériel qui n'existent pas encore. Vous pouvez utiliser cette technique pour récupérer les informations les plus importantes comme le nom de la carte mère, le modèle du chipset, le nom de la carte mère et même le type de modules mémoires installés (en appuyant sur le bouton « register dump » dans le dernier onglet). C'est l'outil ultime pour pouvoir analyser tranquillement chez vous l'intérêt des différentes machines. Contrairement aux méchants journalistes qui essayent de faire leurs captures dans le dos des gens présents sur les stands, on vous conseillera très fortement de demander la permission au vendeur auparavant. C'est toujours plus facile de discuter avec un vendeur qu'avec un agent de sécurité...



On peut même installer CPU-Z en mode silencieux: il récupérera toutes les données sans rien afficher à l'écran. Une pratique que l'on vous déconseille





Ah oui, en fait vu de côté c'est encore pire. Brr...

bas de gamme, en dessous d'un 8600 GT « mobile » chez Nvidia ou d'un Mobility Radeon HD 2600, vous ne ferez pas tourner grand-chose. Autre point important, la mémoire graphique est-elle dédiée? Fuyez comme la peste les modèles qui parlent de 512 Mo de mémoire (vous n'avez pas besoin d'autant) ainsi que ceux qui parlent de Turbo Cache (Nvidia) et Hyper Memory (ATI). Ces modèles utilisent la mémoire du PC pour les tâches graphiques. Mémoire partagée = acheteur floué. Finissons sur la taille de l'écran. C'est assez bête, mais naturellement on a envie d'un écran grand (et large) avec une résolution en 1680 par 1050. Pourquoi pas, mais n'oubliez pas que plus la résolution est élevée, et plus la carte graphique devra travailler. Contentez-vous des tailles standard, à savoir 1440 par 900 pour un 17 pouces ou 1280 par 800 pour un 15 pouces. Globalement, vous n'arriverez pas à tirer grand-chose de plus des prospectus, si ce n'est la marque de la machine. L'avantage d'un « grand » constructeur se situe au niveau du support en cas de problème.



Les lettres rouges/roses/violet (avouez que c'est ambigu) indiquent qu'il s'agit de la dernière version de Centrino, Santa Rosa.



Parmi les machines prêtes à l'emploi, il y a toujours le G1S qui répond à toutes les caractéristiques que l'on vous conseille. Avec une résolution élevée pour un 15 pouces: 1680 x 1050.

Bureau

Du côté des PC de bureau, là encore les prospectus vont être avares de caractéristiques. Vous aurez droit aux classiques comme le processeur, éventuellement la carte graphique et l'écran (s'il est vendu avec). Le plus simple est de vous reporter aux recommandations du Top Hard, à savoir que, encore une fois, nous avons tendance à vous conseiller un Core 2 Duo. Pour les cartes graphiques, le choix risque d'être plus critique puisque bien souvent, les machines proposées vont intégrer une carte de milieu ou d'entrée de gamme. Bien entendu, toutes les machines à chipset graphique intégré sont à proscrire dans le cadre du jeu. Pour ce qui est du choix de la carte graphique, les choses tombent assez bien puisque vous trouverez dans ce magazine un comparatif des différentes offres d'ATI



Acheter un PC de rentrée

LES SOLDES DE L'INFORMATIQUE

Je sais, ça ressemble à un film de l'été... Mais imaginez une seconde qu'à la place de Transformers, on ait eu Le retour des Bisounours ?

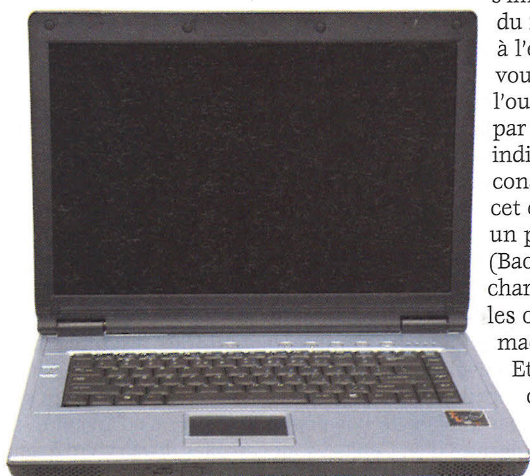
Laissez donc les soldes d'été à votre grand-mère, dans le monde merveilleux de l'informatique on ne fait pas les choses comme les autres. Les soldes sont disséminés au fil de l'année, au gré des annonces des constructeurs, mais il existe malgré cela un repère qui se détache systématiquement des autres...

C_Wiz



Le monde de l'informatique a beau essayer de jouer les atypiques, il est obligé de se conformer à certaines règles. En elle-même, la notion de soldes n'a pas un grand intérêt puisque les différents constructeurs organisent leurs ventes à leur sauce, en fonction des avancées techniques qu'ils souhaitent nous proposer. Malgré cela, il y a des événements inratables comme la rentrée des classes. C'est que les temps changent ! Alors qu'il était considéré dans ma jeunesse comme l'incarnation du mal absolu et des mauvaises notes, l'informatique, ce formidable outil d'apprentissage, s'impose aux têtes blondes du XXIe siècle dès leur entrée à l'école. Et là, pour peu que vous soyez au lycée ou à la fac, l'outil ordinateur est considéré par beaucoup de parents comme indispensable ! Du coup, les constructeurs ont dû s'habituer à cet effet « rentrée », il porte même un petit nom dans le milieu, le B2S (Back To School). C'est une période charnière dans l'année où les constructeurs vont vendre des machines par palettes entières.
Et avec les pénuries de mètres carrés dans les grandes villes, le B2S s'adapte : tout le monde mise sur les portables.

Le gros souci des portables « Verified By Intel » c'est que bien souvent, ils font saigner les yeux avec leur design.



Mon PC ce héros

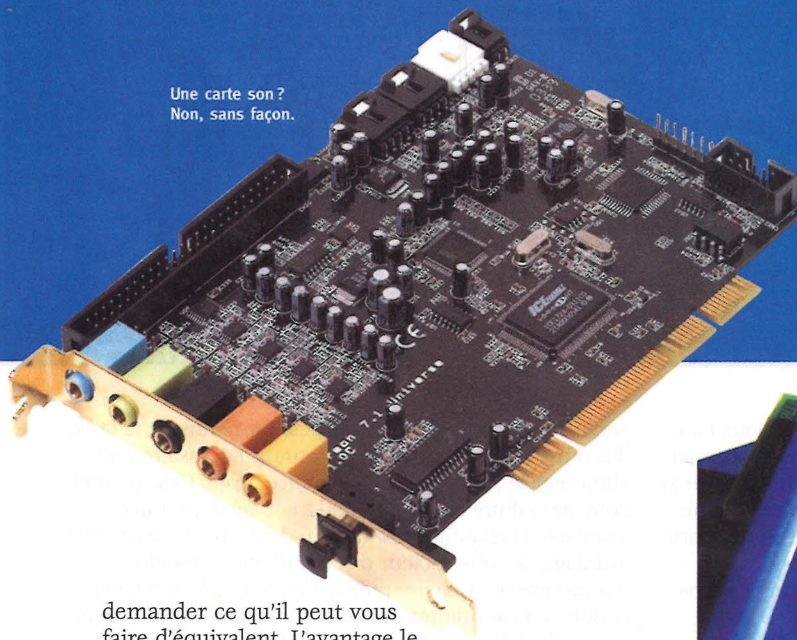
Nos constructeurs se sont donc adaptés à cette évolution du marché, qui, par ailleurs, leur est assez bénéfique. Car s'il est assez facile d'assembler son PC lorsqu'il est au format tour, c'est un peu plus délicat lorsqu'il s'agit d'un portable (ou pas, mais il faudra lire jusqu'au bout pour comprendre, je sais, je suis diabolique). Du coup, dès la mi-août, les offres de rentrée pullulent, des grandes surfaces généralistes à celles qui se spécialisent dans l'électroménager, tout le monde veut vous vendre la machine qui vous permettra d'exceller dans le copier/coller à partir de Wikipédia (soyez plus intelligent que vos profs et utilisez les groupes de discussions tels fr.sci.philo pour vos dissert'). Alors, peut-on faire de bonnes affaires parmi ces machines de rentrée ? Oui, à condition de faire un minimum attention à ce que l'on achète. Généralement, les PC que vous verrez dans les catalogues de rentrée ont été conçus spécialement pour l'occasion : il s'agira quasi systématiquement de nouveaux modèles dont les caractéristiques ont été décidées en début d'été.

Savoir déchiffrer

C'est le moment de retirer l'autocollant « pas de publicité » que vous aviez mis sur la boîte aux lettres. Gardez-le au chaud, il resservira une fois votre PC acheté. Avant d'aller plus loin, il faut distinguer les deux types de machines qui nous intéressent. Tout d'abord les portables. Il s'agit à la fois des plus simples et des plus compliqués à acheter. Simples car il y a peu de caractéristiques à vérifier. Et

si le moniteur utilise un connecteur DVI ou VGA (préférence au DVI) et enfin l'aspect général du boîtier. L'alimentation est-elle standard ? Peut-on l'ouvrir facilement ? N'hésitez pas non plus à toquer (doucement) dessus ! Un son creux sera synonyme de bruit additionnel lorsqu'un DVD sera inséré dans le lecteur. Un bruit sourd sera beaucoup plus rassurant sur la capacité du boîtier à encaisser les vibrations.

J'achète !!! Vous avez trouvé le PC parfait à un prix défiant toute concurrence et vous vous apprêtez à passer à la caisse ? Stop ! Je sais, c'est cruel et votre carte bleue était déjà chaude, mais avant d'acheter, il reste une question de taille : pouvez-vous trouver mieux ailleurs ? Nous avons beaucoup parlé des grandes surfaces, après tout, ce sont eux les rois des promotions et c'est tout à fait normal d'être tenté par leurs sirènes alléchantes, mais il reste un type de magasin qui peut souvent être imbattable sur les prix : les assembleurs. Là, il n'y a pas de miracles, plus l'assembleur est gros et plus il vend de machines, donc plus ses prix seront serrés. Avec la configuration que vous avez choisie dans une grande enseigne, allez voir un assembleur pour lui demander ce qu'il peut vous faire d'équivalent. L'avantage le plus évident est que vous aurez le choix total des composants, comme par exemple celui de la carte graphique : vous ne serez pas limité par les modèles proposés dans les machines des constructeurs. De la même manière, vous obtiendrez une carte mère qu'on peut considérer souvent comme plus fiable, et pour laquelle vous pourrez trouver des mises à jour de BIOS plus facilement. Un point crucial sur le long terme si vous souhaitez changer de processeur, et surtout si vous comptez garder votre machine jusqu'à la prochaine version de Windows qui réclame souvent à elle seule un nouveau BIOS (officiellement, le successeur de Vista est prévu pour 2009, mais on sait à quel point Microsoft peut se tromper dans les dates de plusieurs années). Sans compter que vous avez droit à un tas d'options en plus (des ports supplémentaires, etc.) et beaucoup moins de maux de tête quand il faut ajouter de la mémoire. En cas de doute, référez-vous aux recommandations du Top Hard à la fin du magazine : il est là pour ça. Et pour les portables à monter soi-même ou presque ? Mais ma bonne dame, il suffit de lire l'encadré prévu à cet effet !



Une carte son ? Non, sans façon.

Vendeur, la carte !

Longtemps l'apanage des grandes marques, les portables se construisent de plus en plus à la carte. De nombreux assembleurs proposent déjà depuis quelques années de vous assembler sur mesure une machine aux petits oignons en utilisant des composants « modulaires » en provenance d'une grande marque (FIC, MSI et Asus proposent ce service). Depuis quelques mois, Intel s'y est également mis avec le « Verified By Intel ». En gros, il s'agit d'un programme de certification de tous les éléments nécessaires à construire un portable : ils sont tous interopérables, et n'importe qui peut assembler un portable à partir de ces composants. De votre petit assembleur de quartier aux grandes enseignes spécialisées dans l'informatique tel Surcouf, vous pourrez choisir parmi des solutions préconfigurées ou demander précisément une machine à la carte. L'avantage principal est que le coût de ces machines est extrêmement serré, il est souvent difficile de trouver moins cher à configuration égale. L'inconvénient principal tient sur le design : la plupart des boîtiers « VBI » sont moches...



Bon, la bonne nouvelle c'est aussi que l'on commence à trouver quelques petits portables « à assembler » qui ont un design un peu plus sympathique.

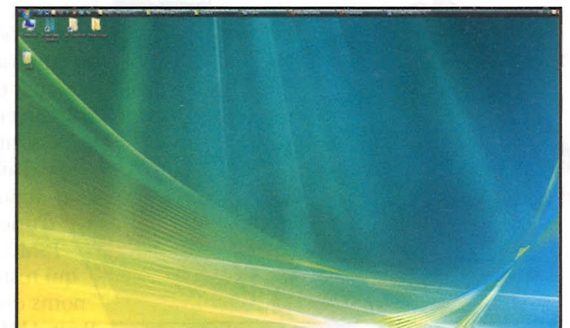


Du côté des machines de bureau, vous en trouverez quelques-unes qui miseront sur la DDR3. Vous pourrez peut-être faire des affaires intéressantes sur celles-ci, tant le prix au détail de la DDR3 est élevé.



SiS est l'un des amis préférés des OEM pour le prix ultra-serré de ses chipsets. À vous de décider s'il doit être votre ami.

Faites-vous une raison, tous les PC de la rentrée seront préinstallés avec Vista.





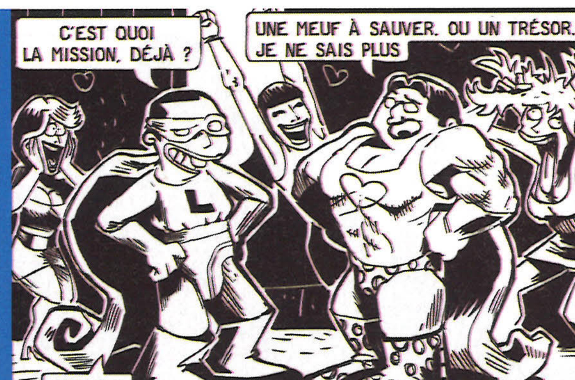
Core 2 Quad ou Core 2 Duo, si vous optez une machine « desktop », vous devrez choisir votre camp.



La présence de VIA sur certains portables est trahie par la mention « ChromeGraphics ». Le problème avec ce qui brille...



Cet Asus « VBI » est visuellement un peu mieux que le modèle « Compro », mais avouez que l'on a vu plus sexy...



et de Nvidia, pas la peine donc d'en rajouter ici, je vous laisse tourner quelques pages. Ne vous attendez pas à trouver les écrans du Top Hard dans les PC offerts par les différents constructeurs : le prix contraint fait qu'ils choisiront en priorité des modèles peu onéreux. L'évolution des LCD fait cependant qu'à moins d'être très pointilleux, vous pourrez probablement vous contenter de la majorité des écrans du marché. Vous souhaitez faire des économies, il faut assumer jusqu'au bout !

Reste la question clé, celle qui devrait hanter vos nuits et que 99 % des acheteurs de ces PC évitent, sans savoir. Coup de bol pour vous, vous êtes prévenu. Je parle bien entendu de la carte mère. Si le processeur est considéré comme le cœur du PC, la carte mère en est la colonne vertébrale. Son rôle est systématiquement sous-évalué alors qu'elle va conditionner totalement l'expérience que vous aurez de votre machine. Le point le plus évident est la stabilité. Quel est le chipset qui la propulse ? Pour un Core 2 Duo, le choix le plus classique est d'aller chez Intel, la plupart des machines les moins chères utiliseront cependant des puces d'autres constructeurs, par exemple SiS. À moins d'être très serré sur le budget, on ne vous les conseille pas. Bien entendu, vous ne verrez (quasiment) jamais le modèle de la carte mère utilisé sur les prospectus, c'est là qu'il va falloir passer au plan B : aller jusqu'au magasin.

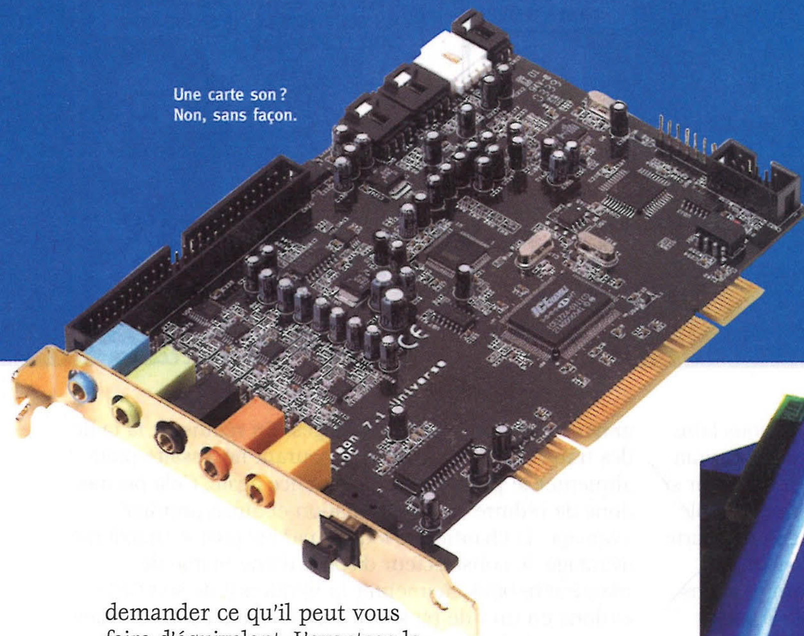
Les vendeurs sont nos amis

Imaginez-vous vendre jour après jour des PC à des gens qui ne connaissent rien à l'informatique et qui vous posent des questions toutes plus déconcertantes comme « il rentre dans mon bureau ? » et autres « vous le faites aussi en rose ? » qui leur font prendre des antidépresseurs ? Imaginez aussi les pseudos pros de l'informatique qui posent des questions qu'ils croient intelligentes et sans le moindre intérêt comme le « c'est quoi la fréquence du RAMDAC ». La vie de vendeur informatique en grande surface est difficile, d'autant que dans 99 cas sur 100, le gentil vendeur que vous aurez en face de vous est un geek qui s'intéresse à l'informatique et qui ne demande qu'à vous aider. Évitez juste ceux qui vous disent : « J'ai le même à la maison », c'est probablement le cas sur 100 qui n'y connaît pas grand-chose et qui veut juste vous vendre ce qu'il a en stock.

N'oubliez pas d'emporter votre Joystick sous le bras avec vous dans vos emplettes, avec un peu de chance le vendeur nous lit également, et cela vous permettra d'engager la conversation plus facilement. Au pire, vous aurez fait de la pub pour votre magazine préféré. Les points à vérifier sont au niveau de la carte mère et du chipset comme nous le disions, vérifiez également

si le moniteur utilise un connecteur DVI ou VGA (préférence au DVI) et enfin l'aspect général du boîtier. L'alimentation est-elle standard? Peut-on l'ouvrir facilement? N'hésitez pas non plus à toquer (doucement) dessus! Un son creux sera synonyme de bruit additionnel lorsqu'un DVD sera inséré dans le lecteur. Un bruit sourd sera beaucoup plus rassurant sur la capacité du boîtier à encaisser les vibrations.

J'achète!!! Vous avez trouvé le PC parfait à un prix défiant toute concurrence et vous vous apprêtez à passer à la caisse? Stop! Je sais, c'est cruel et votre carte bleue était déjà chaude, mais avant d'acheter, il reste une question de taille: pouvez-vous trouver mieux ailleurs? Nous avons beaucoup parlé des grandes surfaces, après tout, ce sont eux les rois des promotions et c'est tout à fait normal d'être tenté par leurs sirènes alléchantes, mais il reste un type de magasin qui peut souvent être imbattable sur les prix: les assembleurs. Là, il n'y a pas de miracles, plus l'assembleur est gros et plus il vend de machines, donc plus ses prix seront serrés. Avec la configuration que vous avez choisie dans une grande enseigne, allez voir un assembleur pour lui demander ce qu'il peut vous faire d'équivalent. L'avantage le plus évident est que vous aurez le choix total des composants, comme par exemple celui de la carte graphique: vous ne serez pas limité par les modèles proposés dans les machines des constructeurs. De la même manière, vous obtiendrez une carte mère qu'on peut considérer souvent comme plus fiable, et pour laquelle vous pourrez trouver des mises à jour de BIOS plus facilement. Un point crucial sur le long terme si vous souhaitez changer de processeur, et surtout si vous comptez garder votre machine jusqu'à la prochaine version de Windows qui réclame souvent à elle seule un nouveau BIOS (officiellement, le successeur de Vista est prévu pour 2009, mais on sait à quel point Microsoft peut se tromper dans les dates de plusieurs années). Sans compter que vous avez droit à un tas d'options en plus (des ports supplémentaires, etc.) et beaucoup moins de maux de tête quand il faut ajouter de la mémoire. En cas de doute, référez-vous aux recommandations du Top Hard à la fin du magazine: il est là pour ça. Et pour les portables à monter soi-même ou presque? Mais ma bonne dame, il suffit de lire l'encadré prévu à cet effet!


Une carte son? Non, sans façon.

Vendeur, la carte!

Longtemps l'apanage des grandes marques, les portables se construisent de plus en plus à la carte. De nombreux assembleurs proposent déjà depuis quelques années de vous assembler sur mesure une machine aux petits oignons en utilisant des composants « modulaires » en provenance d'une grande marque (FIC, MSI et Asus proposent ce service). Depuis quelques mois, Intel s'y est également mis avec le « Verified By Intel ». En gros, il s'agit d'un programme de certification de tous les éléments nécessaires à construire un portable: ils sont tous interopérables, et n'importe qui peut assembler un portable à partir de ces composants. De votre petit assembleur de quartier aux grandes enseignes spécialisées dans l'informatique tel Surcouf, vous pourrez choisir parmi des solutions préconfigurées ou demander précisément une machine à la carte. L'avantage principal est que le coût de ces machines est extrêmement serré, il est souvent difficile de trouver moins cher à configuration égale. L'inconvénient principal tient sur le design: la plupart des boîtiers « VBI » sont moches...



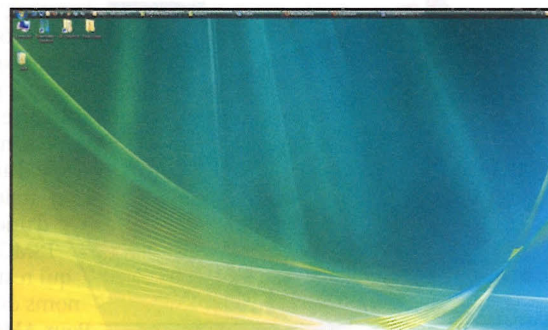
Bon, la bonne nouvelle c'est aussi que l'on commence à trouver quelques petits portables « à assembler » qui ont un design un peu plus sympathique.

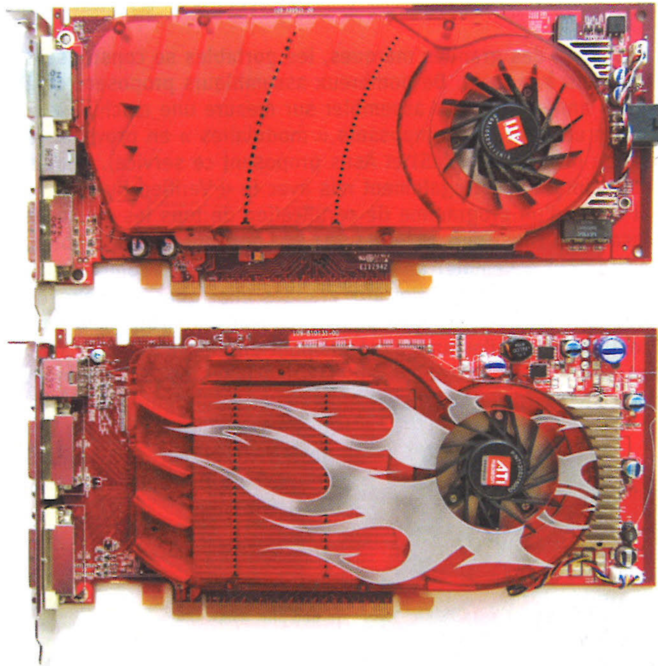


Du côté des machines de bureau, vous en trouverez quelques-unes qui miseront sur la DDR3. Vous pourrez peut-être faire des affaires intéressantes sur celles-ci, tant le prix au détail de la DDR3 est élevé.



SiS est l'un des amis préférés des OEM pour le prix ultra-serré de ses chipsets. À vous de décider s'il doit être votre ami.

Faites-vous une raison, tous les PC de la rentrée seront préinstallés avec Vista.




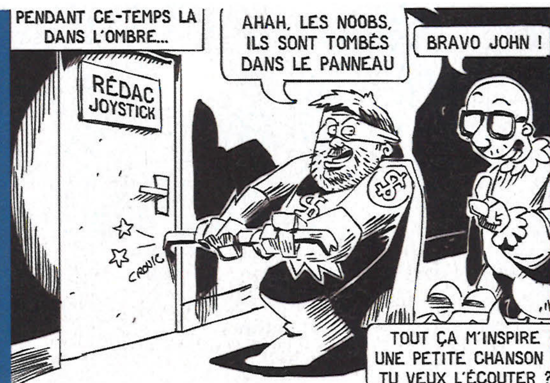
En haut, la X1950 Pro et en bas, la toute fraîche Radeon HD 2600 XT équipée de GDDR4.

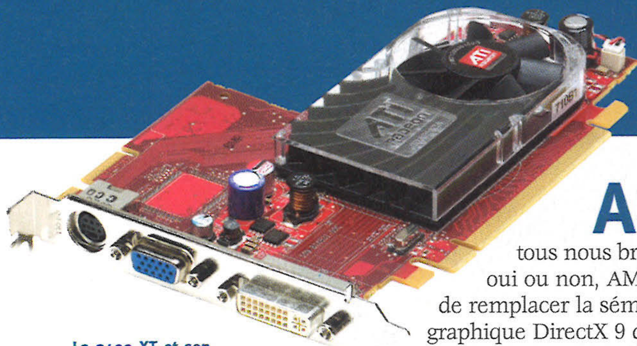
ATI Radeon HD 2400 & 2600

Deuxième chance ?

Après un haut de gamme en dessous des espérances, AMD nous propose, sous sa marque ATI, de nouvelles déclinaisons plus abordables. Cap sur DirectX 10, qui laisse une certaine question en suspens sur toutes les lèvres. Laquelle ? Il va falloir lire l'article...

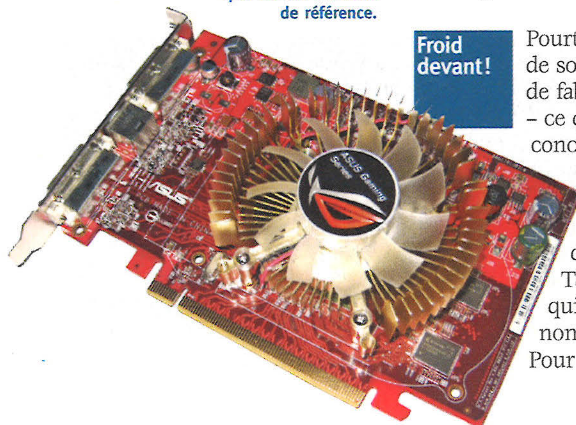
C_Wiz





La 2400 XT et son format si particulier...

Allez, pas la peine de vous faire languir, la question qui devrait tous nous brûler les lèvres, c'est de savoir si oui ou non, AMD propose un produit capable de remplacer la sémillante Radeon X1950 Pro, carte graphique DirectX 9 qui, malgré son grand âge (dix mois !), reste la carte que nous recommandons chaudement aux budgets limités à 200 euros. D'autant que, sur le papier, la gamme d'ATI s'est bien élargie puisque l'on trouve deux modèles de 2 600 XT, un modèle de 2 600 Pro, un de 2400 XT, un de 2400 Pro... Sauf qu'il y a un petit truc qui choque : le plus cher de tous coûte environ 110 euros ! AMD tenterait-il de se faire pardonner en nous faisant cadeau de cartes ultra-rapides ? Ou, plus simplement, les cartes sont-elles, à l'image de la 2900 XT, en deçà des attentes ?



La 2600 Pro que nous avons testée utilisait un radiateur spécifique, beaucoup plus silencieux que sur les modèles de référence.

Froid devant !

Pourtant, AMD a mis toutes les chances de son côté en utilisant un procédé de fabrication ambitieux, le 65 nanomètres – ce qui, pour un GPU, est loin devant la concurrence (les excellentes GeForce 8800 sont gravées en 90 nanomètres). C'est d'ailleurs lui, le coupable. ATI sous-traitait la production de ses GPU auprès d'une firme taïwanaise bien connue : TSMC. Des gens très compétents, mais qui restent un cran en dessous des grands noms du silicium tels qu'IBM, Intel et AMD. Pour AMD, miser sur une technologie de gravure plus fine a trois avantages. En réduisant la taille des transistors, on diminue le courant nécessaire pour alimenter le processeur, à fréquence égale. Cela permet donc de réduire la consommation et ainsi, premier avantage, la chauffe provoquée par les puces. Deuxième avantage, le constructeur dispose d'une marge de manœuvre pour augmenter la fréquence de son GPU, et donc en tirer de plus fortes performances. Le dernier avantage tient plus de la comptabilité qu'autre chose : plus les processeurs sont petits et plus l'on peut en fabriquer sur une même « galette » (le fameux wafer, substrat de silicium qui sert de support à la photolithographie). Ce qui permet une réduction des coûts de fabrication, et donc, on peut l'espérer, du prix dans nos assiettes. Pardon, dans nos PC.

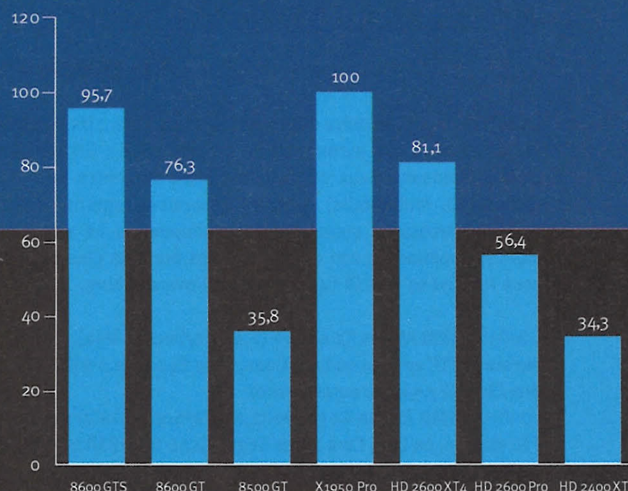
Un plan avec accrocs

Dans un monde idéal, AMD aurait donc fait le meilleur des choix. Cependant, les lecteurs assidus qui se souviennent de notre test des 2900 XT savent qu'il y a eu des anicroches. Quelques bugs ont émaillé le lancement des cartes de milieu et d'entrée de gamme, c'est pour cela qu'elles sont en retard. Outre des bugs de stabilité, il y avait également un bug assez sévère au niveau du décodage des vidéos HD, entraînant des saccades. Car oui, c'est l'un des points les plus intéressants de la nouvelle offre d'AMD : la gestion du décodage de BluRay et autres HD-DVD. Je ne vais pas vous embrouiller avec de la technique, mais sachez en gros que les Radeon HD que nous vous présentons sont capables de réaliser la totalité

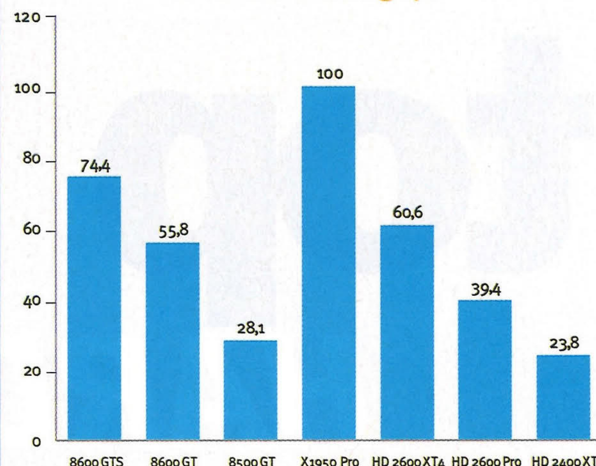
L'offre de milieu de gamme d'AMD

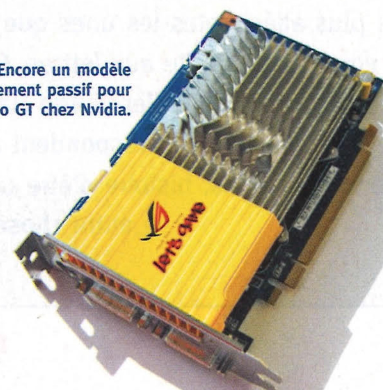
	Radeon HD 2400 XT	Radeon HD 2600 Pro	Radeon HD 2600 XT	Radeon X1950 Pro
GPU	RV610	RV630	RV630	R580
Fréquence GPU (MHz)	700	600	800	575
Fréquence RAM (MHz)	800	400	1100	690
Unités de calcul	8 vec5	24 vec5	24 vec5	36 (PS) + 12 (VS)
RAM (Mo)	256	256	256	256
Interface mémoire (bits)	64	128	128	256
Prix constaté (euros)	70	90	110	150

Indice de performances en 1280x1024 sans anti-aliasing

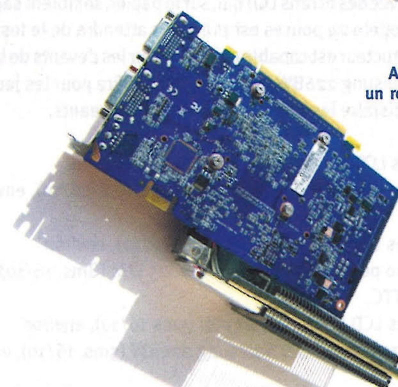


Indice de performances en 1680x11050 avec anti-aliasing 4x





Encore un modèle à refroidissement passif pour cette 8600 GT chez Nvidia.



Pour sa 8600 GTS, Asus utilise également un refroidissement passif, assez volumineux.



La 8500 GT de Nvidia, à l'image de la 2400 XT d'ATI, est réservée à un autre public que nous.

du décodage, même celui des très gourmands disques encodés en H.264. Notez que l'offre de milieu de gamme de Nvidia est également capable de prendre en charge la totalité du décodage des disques H.264, et une partie du décodage des HD-DVD qui utilisent le format « VC1 » de Microsoft. Ce qui est amplement suffisant dans nos machines. Seul souci, Nvidia ne propose toujours pas, à l'heure où nous écrivons ces lignes, d'accélération sous Windows XP. C'est uniquement pour Windows Vista et ça, c'est mal. Alors, quid des caractéristiques ? Les 2600 ont droit à un tiers des unités présentes sur le haut de gamme (les 2900), soit 24 unités au lieu de 64 et 8 unités de texture au lieu de 16. Un bémol : seulement 4 unités « ROPS », ce qui risque de limiter assez fortement les performances en anti-aliasing et lors de l'augmentation des résolutions. Pour ce qui est des 2400, on divise de nouveau par trois les unités de calcul, ce qui ne laisse pas grand-chose. Globalement, les performances des 2600 XT se situent légèrement au-dessus de la GeForce 8600 GT de Nvidia, soit le milieu de leur milieu de gamme. On comprend donc un peu mieux le positionnement des cartes. Avec un bus mémoire limité à seulement 128 bits, les cartes peinent dès que l'on ajoute de l'anti-aliasing, une maladie qui touche aussi bien les cartes de Nvidia que d'ATI.

Rapport qualité/prix... Et quand on compare la totalité des nouvelles offres DirectX 10 à la « vieille » Radeon X1950 Pro, il n'y a pas vraiment de photo finish tant la X1950 reste, pour l'instant, le meilleur compromis pour les joueurs soucieux de leur budget. Certes, nous n'avons pas droit à DirectX 10, mais très honnêtement, le besoin ne s'en fait pas sentir. La plupart des démonstrations technologiques utilisant DX10 tentent surtout de départager les performances des cartes très haut de gamme. Le manque total de jeux compatibles uniquement avec la nouvelle API de Microsoft, ajouté à la plaie qu'est l'utilisation de Vista pour un joueur, fait qu'aujourd'hui, le choix d'une carte DirectX 9 dans cette gamme de prix reste le plus raisonnable. La 2600 XT pourra convenir aux joueurs au budget restreint qui ne souhaitent pas dépasser le 1280 par 1024 et qui trouvent que l'anti-aliasing est une fioriture. Les autres passeront leur chemin. Quant aux 2400, autant être clair : ces cartes visent un tout autre public que le nôtre, celui des joueurs très occasionnels. Leur décodage aux petits oignons des vidéos haute définition peut vous donner l'envie d'en placer une dans votre « PC de salon ». Ne leur en demandez pas plus.

top HARD

La rentrée se prépare et avec elle, des tas d'offres toutes plus alléchantes les unes que les autres vont venir emplir votre boîte aux lettres. C'est le moment ou jamais d'étudier le Top Hard pour trouver des machines qui correspondent au mieux à nos recommandations, histoire d'être capable de jouer à autre chose qu'aux Sims...

C_WIZ

Le moniteur

Un peu de mouvement du côté des moniteurs avec le retour annoncé de... Mitsubishi ! Le constructeur qui régnait sans partage sur les écrans CRT haut de gamme revient avec des écrans LCD qui, sur le papier, semblent sacrément prometteurs. Un modèle 24 pouces est prévu, on attendra de le tester pour vous dire si le constructeur est capable de revenir sur les devants de la scène. En attendant, le Samsung 226BW reste une valeur sûre pour les jeux ultra-rapides. Et pour satisfaire les utilisateurs les plus exigeants.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8ms, 16/10), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8ms, 16/10), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5ms 16/10), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 226BW (5ms, 16/10), environ 380 euros TTC.

Le refroidissement

Le tout nouveau Ultra 120 Extreme de Thermalright nous a conquis. Plus performant que le modèle traditionnel, il vous permettra de rendre votre PC silencieux, même avec un processeur fortement overclocké. Bien sûr, le prix est élevé et les budgets serrés pourront regarder du côté de son petit frère, l'Ultra-90 que l'on trouve pour moins de 30 euros. En cherchant bien.

Processeur AMD : Thermalright XP-90 (socket 939/AM2), environ 30 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC
Processeur Intel : Thermalright Ultra-120 Ultra (socket 775), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

Le routeur WiFi

Pas de changement du côté des modems routeurs, Netgear garde notre préférence pour son WiFi 802.11n rapide et pleinement compatible avec les nouvelles plates-formes Centrino d'Intel. Si vous êtes en réseau filaire, ne lésinez pas sur un routeur compatible Gigabit Ethernet. Le 100 Mbit, croyez-moi, on en fait rapidement le tour...

- Netgear WNR854T (routeur Câble/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.

Le processeur

La baisse de prix massive d'Intel est là, et les Core 2 Duo n'ont jamais été aussi sexy. 270 euros pour un processeur à 3 GHz, avouez que c'est intéressant. Ceux qui utilisent leurs machines pour d'autres tâches (3D, multimédia) pourront également regarder du côté du Q6600, processeur quadruple cœur disponible lui aussi pour la modique somme de 270 euros. Pour les budgets plus serrés, nous vous renvoyons vers le E4400, star de l'overclocking.

Config 1 : AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4400 (2.0 GHz/FSB 800/Socket 775), 120 euros environ
Config 2 : AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2) 1400 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 GHz/FSB 1333/Socket 775), 190 euros TTC environ
Config 3 : AMD Athlon X2 6000+ (3.0 GHz/Socket AM2) 200 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6850 (3.00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 270 euros TTC environ.

Le disque dur

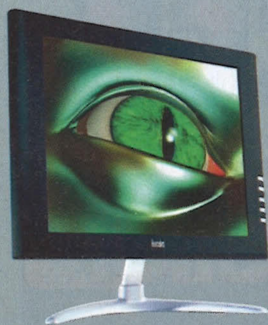
Avec des jeux qui installent plus d'une dizaine de gigas chacun, les disques que nous vous proposons dans le top ne sont pas qu'un luxe. Comme toujours, légère préférence à la série 7200.10 de Seagate qui met assez bien en œuvre la technologie de stockage perpendiculaire. Moins de plateaux, donc moins de frictions et finalement, moins de bruit. Les amateurs de Formule 1 pourront regarder du côté d'Hitachi...

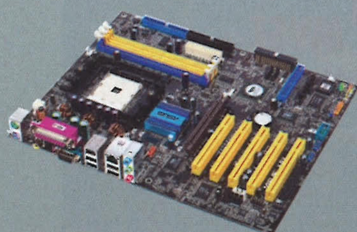
Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

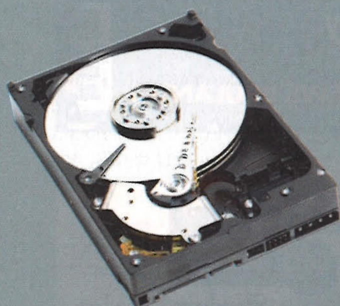
L'alimentation

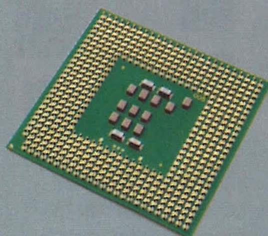
Avec toutes les économies que nous vous faisons faire, pensez à vous offrir une alimentation de qualité. En plus de protéger votre cher matériel, elle vous permettra grâce à son bon rendement de réduire un peu votre facture EDF. Ce qui est toujours une bonne chose, avouez-le. Seasonic garde notre préférence pour un excellent silence et de quoi overclocker les configurations les plus gourmandes.

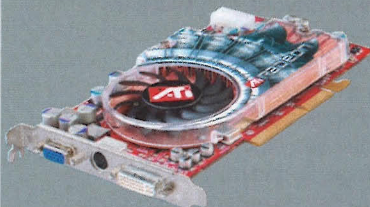
Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Config 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

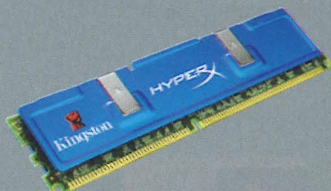














La carte mère

Avantage aux cartes mères utilisant le chipset P35. Ces cartes permettront de voir venir les futurs processeurs en 45 nm, ce qui est une très bonne chose. Le combo Q6600 plus P35 est lui aussi très intéressant puisque ce processeur s'overclocke merveilleusement sur cette plate-forme. Vous pourrez atteindre très facilement les performances du QX6850 qui coûte la bagatelle de 1 000 euros. Pour un quart du prix, ce que nous classons définitivement dans la case des très très bonnes affaires.

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35/Socket 775), environ 130 euros.
Config 3 : Asus P5K Deluxe WiFi AP (Intel P935/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

La RAM

Attention aux variations de prix de la DDR2. Si cette mémoire reste parfaitement abordable au moment où j'écris ces lignes, je peux vous prédire sans souci une augmentation due à « l'effet rentrée ». Aucun acte de divination là-dessous, c'est tous les ans la même chose. Vérifiez donc bien les prix avant d'acheter. Pour le reste, 2 Go de mémoire sont indispensables pour ne pas s'endormir dans les temps de chargements des jeux modernes.

Configs 1, 2 et 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 120 euros TTC.



La carte vidéo

J'ajoute la 8600 GTS dans le top pour les références « entrée de gamme » de Nvidia. En sachant que la carte n'excelle qu'en 1280, préférez-lui si possible la X1950 Pro d'ATI, plus versatile et moins onéreuse. Pour le reste, pas de grand changement dans les recommandations, la 8800 GTS « 320 Mo » reste notre carte préférée pour ceux qui peuvent débourser 300 euros.

Config 1 : ATI Radeon HD 2600 XT 256 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC, Nvidia GeForce 8600 GTS 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS (PCI Express) 320 Mo, environ 300 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 2900 512 Mo (PCI Express), environ 400 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 580 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Au moment où vous tiendrez ce magazine entre vos mains, vous devriez commencer à trouver des lecteurs Blu-Ray pour 200 euros. Ce n'est pas donné, mais c'est toujours trois fois moins cher qu'une PlayStation 3 ! Pour les autres, investissez une quarantaine d'euros dans un graveur de DVD équipé d'une interface Serial ATA. Le câble est plus facile à brancher, et il n'empêchera pas la ventilation au sein de votre boîtier.

Configs 1,2 et 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Quasiment autant de pages de pubs que de rédactionnel : fallait chercher les articles dans cet obèse Joystick 86. Mais comme il n'y avait que du bon ou presque, on excusera son embonpoint...

Un point'n click en couverture ? Mais si c'est possible : y a dix ans, le genre était en pleine apogée. Scénaristes et graphistes s'arrachaient les tripes pour nous faire voyager le cervelet dans des contrées étranges à la logique non cartésienne, comme avec Riven, la suite du mythique Myst. Comme toujours dans les news, plein de trucs sur des développeurs morts aujourd'hui, des vannes à deux centimes sur le Mac et un dessin d'une étonnante lucidité page 24, proclamant que « décidément les Belges sont fourbes »... Les envahisseurs « fritophages » étaient déjà là et nous feignions de ne pas les voir !
Séquence émotion avec un gros reportage sur l'ECTS, le Salon du jeu vidéo londonien aujourd'hui disparu. Stands surréalistes de certains éditeurs (Virgin et son église peuplée de nonnes aux chasubles, booth babes sexy, hectolitres d'alcools et milliards de décibels) faisaient de cette expo ZE Salon européen. M'enfin, j'arrête le radotage... toujours est-il que les annonces tombaient drues : Grim Fandango, Messiah, Quake 2, Baldur's Gate...
La rubrique Test s'ouvre avec Riven, qui prend donc un logique 94 %, talonné de près par Supreme Comm... pardon Total Annihilation (90 %). En vrac, on retrouve du Shadows of the Empire, le jouissif Fun Tracks et surtout ce monument de débilité (et de gameplay) qu'est Shadow Warrior, l'un des FPS les plus drôles jamais publiés. Pour faire plaisir à ffak et ses groupies hexagonales, signalons le test d'Impérialisme, un titre aussi sexy que mes feuilles de tableur Excel.
La rubrique réseau continue de phagocyter des pages, avec plein de bonnes petites histoires en provenance d'Ultima Online racontées par Iansolo. Focus sur le nouveau patch de Meridian 59, la seule bonne chose jamais faite par 3DO et, pour finir, encore des explications sur le gameplay du très fumeux Netstorm, RTS MMO mâtiné de phases de gestion.
Ah, les bêta-versions, où l'on découvre des pépites comme Myth de chez Bungie (studio qui se fait violemment agresser pour avoir pactisé avec l'ennemi Mac, mais c'est quoi cette haine pour la pauvre pomme ? t'as pas eu ton iPhone c'est ça ?), une preview pleine d'espoir de Sin, une interview de Philippe Ulrich pour Zero Zone et Ubik, un premier regard sur Longbow II et plein d'autres titres qui marqueront plus ou moins l'histoire du jeu PC (G-Police, Age of Empire, Hedz, Black Dahlia...). Ne pas oublier l'excellentissime Sub Culture, un jeu baba cool peace & love pondu par un petit studio nommé Critérion, qui atteindra plus tard la gloire avec son sauvage Burnout... Comme quoi le flower power, ça ne marche que dans les livres et les jeux vidéo. Le meilleur pour la fin, avec une interview de notre développeur fétiche, le grand, le drôle, le bavard, le génial (bon on va se calmer hein !) Peter Molyneux, qui profite de nos pages pour chouiner sur les vilaines gens d'EA qui lui mettaient la pression pour sortir plus vite ses jeux, ce n'est pas comme si notre ami était coutumier des retards à l'allumage ; et comme on ne veut pas nous non plus être en retard, je vais clore ici ce chapitre d'Et Poke et Peek et retourner fouetter mes péons pour que ce Joystick 197 soit dans les temps.

STYX

Le Salon le plus décadent, hélas, sans photo.

La bombe RTS de l'époque !

Toujours plus beau, toujours plus cher.

Peter, dessine-moi un pigeon !

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements - 18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° + le jeu TOMB RAIDER ANNIVERSARY** (version PC) pour **67€** au lieu de 134.49 € — **E97J**

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° pour 39 €** au lieu de 84.50€* (soit 45.50 € d'économie) — **E197**

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❒ Mme ❒ Mle ❒ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email* : ....

Tél fixe* : .... Tél portable* : ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(*) Champs obligatoires

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❒ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❒ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_| |_|_| Cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois



Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❒ PS2 ❒ PS3 ❒ PSP ❒ Game Cube ❒ DS Nintendo ❒ Game Boy Advance ❒ Xbox ❒ Xbox 360 ❒ DS Nintendo

De quel matériel informatique disposez-vous : ❒ PC ❒ Mac

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). **Dans la limite des stocks disponibles. Le jeu **TOMB RAIDER ANNIVERSARY** peut être vendu séparément au prix de 49,99€ (+2€ de frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre.

❒ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.